
NISEKOI
ANIME NEW TYPE

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活

Culture • Entertainment • Game

游戏·人

¥14

2007.5

Vol. 23

Music CD

卷首特稿

那年夏天

缅怀逝去的童梦

[传世之书]

游戏产业解体真书

[异域放谈]

斯巴达战魂史

[映画馆]

蜘蛛侠

电影游戏界的头号巨星



DJMAX PORTABLE2 VISUAL ARTBOOK

本辑赠送 DJMAX携带版2 原画精选集

卷首

梦呓·规则·一些装饰

■“奎托斯先生，您好，我是UCG的记者。首先我要祝贺前不久由您主演的《战神Ⅱ》获得了UCG黄金眼2007年度的第一个满分评价！请问您现在作何感想？”

面对记者与镜头，端坐在豪华石椅上的奎托斯依然保持着他招牌式的不可一世的表情，微撇的嘴角透着理所当然的傲慢，他用左手摸了摸自己寸草不生的头顶，青筋爆起的头皮在聚光灯的作用下更显闪亮。

“哼哼！满分？这个满分不是我拿还有谁拿？”

“是……是……那是当然。”记者有些战战兢兢，倒不是因为奎托斯狰狞的样子，而是他背后那两把沾着血污的雅典娜之刃。尽管虎背熊腰的老奎把两柄系着铁链的管制刀具挡住了大半，不过偶尔露出的刀尖泛起的寒光甚至比他的光头还耀眼些，怎不叫人胆战心寒。记者“咕咚”咽了一口唾沫，壮了壮胆又说：“可……可是《战神Ⅱ》也并非十全十美，在前不久UCG的三大动作游戏系列比拼中，《战神》在不少方面与《鬼泣》和《忍龙》相比还有差距。那么，您认为《战神Ⅱ》最大的缺点是……是……哎呀！”

话音未落，小记者只觉后颈一凉，已被眼前这位残暴的战神像小鸡一样提在手里。说时迟那时快，记者的脑袋分别在石椅的椅背和两个扶手上硬生生地撞了三下，半张石椅瞬间被染成了红色。剧痛尚未涌到头顶，记者又被重重地扔在了墙上。显然，此时的他还来不及欣赏带着自己体温的鲜血在空中喷洒出的美妙弧线，因为奎托斯正步步逼近，原本背在身后的那对链刃也已经握在了一双斯巴达人的大手之间。

记者努力睁开双眼，看到刀身上映出的自己不由大吃一惊，头顶冒起的大大的圆圈符号让人有一种不祥的预感。这个倒霉蛋奋力爬向半开着的大门，那或许是他惟一的出路，但仅在三又四分之一秒后，他的身体像豆腐一样被尖刀刺穿，脑袋像核桃一样在门与门框之间被狠狠地夹了一下、两下、三下……

“为……为什么？为什么我会接下这么个苦差事啊？（这句话我好像在哪儿说过？）”意识随着血液流出体外，越流越远……

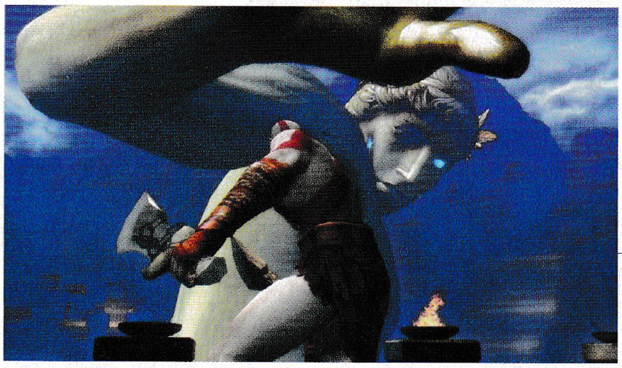
■ 以上是我在UCG 177期上那篇《战神Ⅱ》评论的开头部分，但因为“游戏评论，怎么能这么写？”的潜规则而最终放弃了。的确，评论有评论的写法，杂志有杂志的做法，怎能由着性子“胡来”？咱往近了说，前两辑《游戏·人》里行文怪异的《二十年目睹之怪游戏》和结构诡异的《X档案》，这两篇另类作品曾让编者眼前一亮，但在读者中却是褒贬不一；再往远了说说，重在体现游戏人生活甚至是生存状态的“游人小说”更是因为有别于主流游戏杂志中任何现有栏目内容与形式，而始终在争议中成长。我已经不止一次被人质问“为什么《游戏·人》里没有攻略和新闻？”了，面对看了几年甚至十几年游戏杂志、深知杂志编写规则的读者，对于这样的质疑我想我只能微笑着保持沉默，心里却盘算着——原来《游戏·人》本身才是最大的异类啊！

■ 即便拥有打破传统所需的勇气与自信，要让所有人欣然接受，恐怕也不会那么容易。新的规则需要有建立与实践的过程，而这个过程对于我们来说也确实经历了一段不短的时间。这期间有人接受了，有人放弃了……但我要说的是，你们的选择与放弃都是对的，你们并不需要强行接受某种规则，毕竟自由是热爱游戏的人的共同追求，也是我们想赋予《游戏·人》的。

■ 最后，我想说声“不好意思！”，上一次的卷首语中因为几句牢骚引来不少读者的关切与猜测，不免让我有些忐忑。也有朋友指责：“卷首，怎么能这么写？”对于这次这个不怎么像卷首的卷首，可能同样有人会这么想，那么请把以上文字都当成目录旁的装饰与陪衬吧，并请相信内容永远比卷首精彩。当然，我还是要感谢您购买了《游戏·人》第二十三辑。那句话怎么说来着？“做人，要懂得感恩。”咱们做游戏人的更是如此。

胜负师

2007年5月1日



谁说最精彩的部分一定要放到最后？《战神Ⅱ》打破了游戏制作上的潜规则，但它的成功显而易见。



游戏·人第23辑

封面绘制：刑天工作室 雅牙

封面设计：张金涛

感谢Levelup.cn提供部分资源和游戏试玩

Contents

健康游戏忠告

抵制不良游戏　拒绝盗版游戏
注意自我保护　谨防受骗上当
适度游戏益脑　沉迷游戏伤身
合理安排时间　享受健康生活

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏·人》不予承担任何责任。

2.独家授权——对《游戏·人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏·人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《游戏·人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《游戏·人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《游戏·人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《游戏·人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

《游戏·人》通信地址：
兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收）
邮编：730020
Email：gamers@263.net
读者服务部电话：0931-8674805

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回读者服务部，由本部负责调换。

那年夏天

缅怀逝去的童梦

2007年5月，我坐在宽敞明亮的办公室，写下这段文字，思绪回到十几年前，当时那个背着爸爸妈妈提心吊胆地跑去街机房玩《三国志2》的天真的我，压根也不会想像得到今天会背井离乡远离故土在外谋生，也不会想像得到今天会以被大人视为“毒瘤”的游戏为谋生的职业，要知道当时因为玩游戏而挨打的屁股现在想起来都似乎隐隐作痛，何谈以此为业呢？（笑）

小的时候总是会有小时候的乐趣，那时没有次世代，但哪怕是地上捡起的一颗小石子儿也能够玩上大半天，一本五颜六色的图画书也能翻来覆去看一下午，更别提与小伙伴们玩得忘记了回家吃饭，还有那每个周日六点半守在电视机前等着《米老鼠和唐老鸭》的期盼。时过境迁，我们都已经长大，玩的方式也发生了改变，PS2、DVD、卡拉OK、新番动画……在繁忙的工作中寻找放松的方式，玩得虽然高级，却永远也找不回儿时的自在和洒脱，不知道这是不是成长所必须付出的代价。

惟一值得庆幸的是，人类是拥有记忆的生物，虽然时空已经不可逆转，但是思绪却可以带着我们回到那个纯真的年代，回到那个池塘边的榕树上有知了在声声叫的夏天……



编注：这是一篇有别于传统的卷首特稿，其中没有业界沉浮、风起云涌或是江山指点的豪情。也许是我们过于自信，《游戏·人》足够各位读到六·一——这个对于很多“七零末八零初”来说有些无足轻重的日子，所以才早早地安排了这场怀旧派对。回首懵懂岁月，总有些记忆值得分享与回味，而接下来的这九位大朋友与千千万万的游戏人一样，有着童年的游戏与游戏的童年，不知他们的经历是否也折射出了您儿时的梦想呢？

夏天的泥巴仗



药片，四川人氏，现居北京，传说中的“游戏媒体从业者”，有幸曾与小岛秀夫在异国他乡的晚宴上亲切合影（纯属炫耀，就爱炫耀）。



很多年之前的那个下午，我表弟一定想不到在许多年后的炎热夏天，当他坐在电风扇吱吱嘎嘎作响的教室里面，面对着一屋子沉默的背影和三四个或者面无表情，或者表情冷酷的监考老师的时候，他竟然会想起很多年前的那个下午，当他还没来得及喊出声的时候就“吧唧”一头插进爷爷家门前稻田中浑沌的泥水中。那个倒插真是惊心动魄，我使劲地拽着他还残存于水面的白胖的小腿想哗啦一下就把他给挑上岸，不过我可耻地失败了。我的姑父，也就是我表弟的父亲，在这个时候从遥远的地方唰地一下就“飞”了过来，把我表弟给挑上田埂。然后，我为了表示我的歉意，第一次主动帮人承担了洗衣服这样身为一个家庭主妇的必修功课，不过我表弟根本就不理我，他决定自己洗。我想这个事情大概就是造就了他们家的衣服总是由他洗的最初原因，当然最终原因是我表弟妹是个比我表弟还凶悍的狠角色。

上面说到我很希望向我表弟道歉，这是因为这件事情是发生在我们俩站在田埂上用从稻田里面挖出来的泥巴对轰而造成的。

当时的事情应该是这样的。我打小就很不喜欢跟父母呆在城市，一有时间就想方设法、死缠烂打跑去奶奶家住。当然现在看来，我这么喜欢去奶奶家最主要的原因有如下几个：可以睡懒觉、可以不做家务、所有的人都很喜欢我，当然除了我表弟。每当我表弟被父母骂了，心烦气躁，肝火直冒的时候；每当我表弟嫉妒所有人都对我很亲切，忍无可忍的时候；每当我表弟想像脱缰的野马冲出去玩又不被允许的时候，他都能找到一个他认为是最佳的解决方案——赶走表姐。

有一次，我们的小姨结婚，大人们都忙着操办婚礼宴席，这个时候我表弟就觅得了机会，他用小石头块威胁要我回家，于是他就这样“护送”我走了很久很久的路，一直到遇到那些赶集回来的人，他们看到这种场面就把我表弟揍了一顿，然后抱着我回家了，回家之后我表弟又被狠狠揍了一顿。唉，想起来我表弟真是太惨了。不过也正是因为这个事情让我明白了，虽然我表弟身强力壮我打不过他，但是这点蛮力是微不足道的，跟表弟斗是需要智慧的。后来一次偶然的机会我们开始喜欢上用泥巴来对轰决定我们彼此的地位，这个事情就更加让我确信我表弟的威胁是多么的无力。

那个时候大人们都在稻田插秧，我跟表弟就在田埂上挖泥巴对轰，战斗的规则跟丢雪球一样，只要手快多挖泥巴往对方身上丢就行，同时还需要眼快身法快，我当时已经读古龙跟金庸了，我表弟还停留在连环画的阶段，所以说起身法和武功修为，我很自信我高他不至一两个档次。当然，战斗的结果也是如此，我至今还深深地记得我表弟浑身上下被我砸满了稀泥团的样子，而我的身上只有一些零星的泥点。虽然这对于大人们来说没有什么区别，他们总会骂一句“这破小孩真能折腾”后把衣服给我们洗掉，不过对于我来说，这就是让我觉得欢欣鼓舞的伟大胜利。

这里为了大家看得更加明白，我插播一段对我表弟的重要介绍：我表弟虽然经常跟我作对，不过我都当他年幼无知原谅他了，因为虽然他小时候总喜欢欺负我，但是他基本上没怎么得逞过，而且就算他欺负我，他也显得很“实在”。多年以后，当我表弟被一个又一个女朋友甩掉之后，我总是这么安慰他：“表弟啊，从小我就看出来了，你这个人的潜质就是‘实在’。”我表弟总是很无语地喝一口酒，摇摇头说：“老姐，你这是在骂我。”

我表弟的实在之处就在于，我们打泥巴仗，他从来不闪躲，就像一个铁骨铮铮的大汉一样屹立不动丝毫，任凭对面飞来的泥团砸在身上眼睛都不眨。那种表情我觉得几乎都可以用孟子的“富贵不能淫，贫贱不能移，威武不能屈”，谭嗣同的“我自横刀向天笑，去留肝胆两昆仑”，文天祥的“人生自古谁无死，留取丹心照汗青”来说明了。而他之所以会掉下稻田也是因为他太实在而造成的，这人在整场战斗中就一直站在一个地方做两件事情：一是等我砸他；二是挖泥巴砸我。也不知道我们挖了多少泥巴，砸了多少下，一直到他站的那个地方的泥巴被他越挖越深，一直到他白胖的胳膊够不着下面的泥土，他仍然努力地趴在田埂上用他白胖的小手在浑沌的泥水下面抓泥，终于不管他怎么努力也无法突破他白胖的胳膊实际的物理长度的时候，他便一个倒栽葱，头朝下、脚朝天地插在了稻田里面。之后发生的事情就是文章开篇写的那样了。

虽然已经是多年以后，但是我一想到这个事情还是会忍不住发笑，却又因为这样而觉得有些遗憾。因此自打我表弟在随后的暑假进城到我家住了一段时间之后，自打我表弟看到我一本正经地在书桌上拿一大毛笔练字，满本写得都是“大”字之后，我表弟就不跟我比赛打泥巴仗了，他突然对书法和绘画发生了浓厚的兴趣，天天在家练毛笔字，我想他终于赢过我一次了，因为我写毛笔字那完全是被逼的，而这家伙时至今日还天天拿一毛笔在家写大字。

我们时常怀念起这些打泥巴仗、下河摸鱼抓虾捉螃蟹、去邻居家偷水果摘桑椹的经历。虽然两个二十好几的人再也不可能像当年一样肆无忌惮地去做这些事情，事实上我们现在在生活中寻求的乐趣也不同于童年时的快乐，比如我现在更加喜欢玩游戏、看片、出去散散步什么的。我表弟喜欢上写毛笔字，又尤其是最近听了郭德纲的相声后，就那一段：“我每天在家练字！拿一大毛笔，练字！我就写俩字‘办证’。”我表弟就开始身体力行地效仿之，并且乐此不彼，每每跟朋友见面都会炫耀一番。

而事实上，在我们整个大家庭中，我跟我表弟是最后拥有这些经历的人。随后而来整个大家庭都迁移到城市之中，而其他的表弟表妹们再也没能有这种对回奶奶家的迫切向往之情，他们更加喜欢住在自己家里，吃零食看电视玩电子游戏。

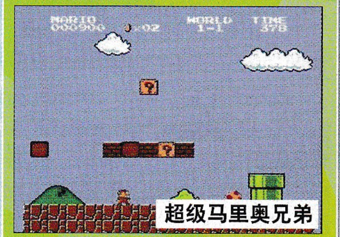
童年的红白机



▲红白机时代是那个时候电视游戏的卓越代表，在国内更是几乎独步天下——虽然那都是些类似“小霸王”之类的组装货，但玩家对于游戏的热情却是连现在次世代都难以望其项背的。几乎每一个经历过那个时代的玩家都能说出几款至今记忆犹新的红白机游戏，这同样是一份不可替代也无法重复的快乐。



▲很多玩家接触这个要比《超级马里奥兄弟》还晚，而实际上这个当时被习惯称为《水管兄弟》的游戏才是以马里奥兄弟为主角的第一部作品。由于游戏类型的关系，国内玩家不甚感冒，以至于大多数人压根就不知道这游戏到底有多少关卡。

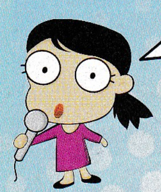


▲真正轰动世界的史诗级作品，碧奇公主每逢新作必被库巴王绑架的悲哀宿命也是从这一代开始的。记得当时老爸比我还热衷于这部作品，而双打的设计也让我和老爸有了互相较量的机会，谁能够跑得更远谁就能玩得更久，正是在这种竞争的气氛下让我有了生命中第一个通关的游戏。



▲一红一绿两辆吉普车，永远只能向上方射击的机关枪，一炮四向的导弹，以及在房屋前挥舞着小手的人质……这是每一个玩过《赤色要塞》玩家共同的回忆。这款游戏的类型在当时可以说是独树一帜，以至于市场上如果哪张合卡没有它就会倍受冷落。

小胡同串子的胡同生活



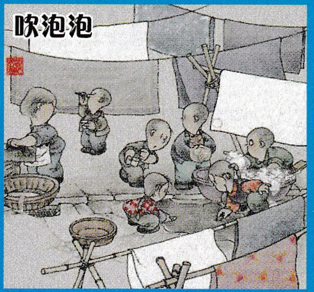
大猫，北京胡同串子一枚，酷爱farm（什么？你不知道farm？那也不告诉你！），憎恨Raid；酷爱NDSL，憎恨PSP；酷爱蜂蜜烤鸡翅，憎恨辣椒烤鸡翅。现在，以及未来20年都会热爱《塞尔达》。



按我娘的话说就是，胡同是一种神奇的改造工具，能生生把一个每天在家念书听音乐的乖孩子改造成一个每天疯跑疯折腾的淘气孩子，也能生生把一个干干净净的文静小姑娘改造成一个在沙子堆里打滚的脏小子。当然，胡同没有改造我，因为我本来就是一个具有胡同串子气质的、每天疯跑疯折腾的、在沙子堆里打滚的小疯丫头。

胡同生活，讲究一个“串”字。简单说就是：不在家呆着。因为胡同的资源简直太丰富了，看似简单一条一条狭窄的胡同，隐藏着各种令人着迷的要素。可惜童年太短，说起胡同里的童年，我总会想起那时候用滑石笔画在院墙上的横线，旁边作了批注：“我今年6岁，我的身高是XX，我今天量身高没有踩砖头！”，如果那个童年允许我再长高一点，会有怎样的批注呢？如果可能，我非常乐意让胡同一直陪伴我一起长大。但是今天，我想说说，胡同里的偷。

凡是胡同里的孩子，没有偷过东西，都会被鄙视。那是一种资本，就像玩股票的人一定要知道纳斯达克一样。必须要能把纳斯达克最近的行情说个大概，才能得到认可。如果你在纳斯达克买了股票，还赚到了钱，那就更好了。胡同的偷也一样，是一种高级技能。会偷，才能具备成为小胡同串子领袖的资格。你说，一个5岁大的孩子，搬两块板砖都费劲，怎么翻墙？怎么在被发现的时候及时逃跑？所以，偷到了什么，怎么偷的，一向是胡同里小串子们交流的重要内容之一。



▲小时候常常处于无所事事的状态，所以经常自己给自己找乐子。每当妈妈用木盆洗衣服的时候(那时还没有洗衣机，或者说买不起)，便会找妈妈要一点肥皂头，用一个塑料杯子，混上一点水，之后用废掉的彩色笔笔筒，一头沾上一点肥皂液，用嘴吹另一头，五彩缤纷的肥皂泡便向空中飞去，承载着那天真的乐趣和梦想……

小串子们通常会偷些完全无用的东西，比如人家院墙上晾着的破拖鞋。所偷东西的范围也极其宽泛，桑椹、石榴、白菜、萝卜、枣、鞋、手绢、破罐子、啤酒瓶子、破墩布、扫帚……等等等等。偷不是目的，感受那种刺激和操控感才是重点。我爹曾经有幸观摩过一次我们的行动，并对此嗤之以鼻，认为这活动太小儿科，太简单了，他一伸手，一秒钟就能完成的事儿，我们居然要策划半个多小时，严格分工谁放哨、谁搬砖头、谁伸手、偷到了交给谁，以及谁喊“行动开始！”。

最后我爹看不下去了，我估计他一准儿是想回家看球，所以要求我们赶紧开始，这个要求被我们无视之后，他提出要帮我们偷到手。于是我就愤怒了，我说爸爸，不带你这样儿的，这叫抄近路你知道么？你死乞白赖地非要跟着我们，就是为了给我丢人么！然后要求组织将其开除出此次活动，看日后表现再决定是否原谅他。实际上，日后我们还是原谅他了，因为在某次偷桃花的行动中，我们的砖头数量不够，爬不了那么高，(于此，我猜测，北京人对于板儿砖的看重确实是事出有因的。)于是我非常光荣的因为本次活动的关键人物是我爸爸，而成为指挥者。

指挥者还有一个相当重要的任务，就是万一被人发现，他就带头跑，一边跑一边把地踏得山响，一边还得带领小串子们发出看到外星人般的尖叫，这尖叫的潜台词很长的，就因为太长，一边跑一边喊比较困难，所以用各种声调的尖叫代替了，如果背出来，那就是：“我们偷过你啦，你来抓我们啊！我们人多势众，虽然年龄加起来没你大，但是腿加起来绝对比你长，你跑得过我们么？我们N个人，兵分N路，分别取道1号至N号胡同，将途经煤堆、木头堆、丝瓜架、A奶奶家的手推车、B阿姨家的晾衣架，以及C叔叔家的两个狗窝，来呀，追得上就来追呀！就算让你抓到我们其中一个，我们也绝对不会出卖同党的！”

这种游戏，小串子们玩得开心，大人们也乐在其中——损失几个石榴、一条黄瓜或者几颗枣，能听到这么多孩子开心的大叫，和自家门前的热闹，多么划算的生意。

记忆中最惊心动魄的一次行动，大获全败，过程是这样的：那天我们听说新搬来一家住户，于是计划好了一起去打探一下。到了那家窗户下面，传来了猫叫声。小孩子对这种类毛球生物一点免疫力也没有，于是隔着窗户和猫进行眼神对话。小串子们轮流对话一遍之后，想偷之的念头变得无比强烈起来，大太阳晒着我们的小脑袋，思考能力降至最低点，日后回想起来我觉得可能我是最低的一只，因为当时我毫不犹豫自告奋勇说：我家有刻刀！然后飞速地奔回家拿来刻刀，既然刻刀是我的，那么下手的自然也是我，虽然身经百战，但是用刻刀割人家纱窗还是头一次。日后想起，失败的主要原因就是，放哨的全部站在大老远，而没有透过纱窗发现猫身后正在午睡的主人。于是，虽然当我蹭蹭蹭蹭拿着小刻刀割纱窗时，猫一直看着我，主人也没醒。但是当我伸手想把猫抱出来的时候，猫尖叫着跳开吵醒了主人。主人愤怒地大喊：谁家孩子干坏事儿呢！要知道，那个时代，“干坏事儿”这几个字是天大的罪过，于是小串子们都及时串到了别的胡同，而我，距离作案现场太近，跑不掉了。灵机一动，紧贴着墙蹲在窗沿下面，从窗户看出去，刚好是看不到我的。没想到那家主人也实在太小气，猫没丢，还是整整骂了半个多小时，等他继续去睡，我的腿已经麻得站不起来了。

经过这次事件，我们再也不敢偷这家人了，不但不偷，反而时不时赠送他很多可爱的小东西。比如煤球，比如小纸团。

我讲得多了些，千万别误会小胡同串子只会偷东西，实际上，这种活动每天也只有一次，更多的是追。看着现在的孩子们在幼儿园或者院子里玩捉迷藏，我就觉得可笑——只有胡同里的捉迷藏才能叫捉迷藏，可以躲藏的地方无数，地形复杂，掩体丰富，场地够大，一场捉迷藏足足可以持续半天时间。

除了追人，我们还追动物。比如流浪猫，或者谁家养的活物。只要能在地上跑，我们就有种想要和它比比脚力的冲动。所以经常会看到胡同里一群孩子疯了一样呼啦一下跑过去，呼啦一下跑过来，前面那只猫根本不知道他们的目的只是追，而不是想把它怎么样，吓得要死一样尖叫着拼了命地往前跑，累傻了都不敢停，想想也挺可怜的。小串子们则不管是不是吃得饱，永远跑得那么轻松，好像根本没有累这种功能。可怜了胡同里的流浪猫，本来那个年头吃得就不够营养，整天窝在丝瓜架下面等剩菜。只要这群小串子兴致来了，它就得疲于奔命。胡同里最热闹的就是这个时候。串子们分成几组，各自行动，行动之前通常会有如下对话：“你去第二条胡同，它经常在那里出现，就是王奶奶家那个破被和堆下面。”“你们组记住了，我们组一喊来了，你们就往我们这边跑，两头堵！”“我们组去胡同口，那边有个小垃圾堆，这猫经常去那里吃饭。”……那个时候我想，猫一定心说：我和你们很熟么？

小串子们也有跑颓了的时候，这个时候，我们会全体顺着风吹来的槐树花香飘到胡同附近的槐树花粗壮的树干上，摘一大捧槐树花，甩着脚，一朵一朵放到嘴里。这样香的花，全身是宝。树干可以躺可以坐，花瓣可以泡茶，花朵的根部是又香又甜的，咬一口，脆甜，抿一下，清香，在初春的季节里，串子们经常成群结伙的坐在树上啃花，啃饱了要么继续疯跑疯折腾，要么回家。

那个时候，没有游戏，我们甚至不需要任何玩具，就可以每天和胡同玩，所需的只是几顿饱饭、两条能跑的腿，一副能喊的嗓子，一天疯几个小时，一年疯365天，疯了这许多年，还是没够。

自由，我想，这是胡同最大的魔力和魅力。哦，真棒，原来我们那么小就已经有了英特那雄那尔的理想，感谢胡同，给了我们一颗自由的心！

儿时的次时代



NOVA，对苏州水土不服的当地土著(忘本的少？年...)；不变的学友饭，善变的美剧迷；曾经视游戏为人生享受，如今视游戏为生存保障；对吃喝玩乐兴趣丐丐，盼望几年后跻身黄金王老五的上品生活——客厅摆着Wii，厨房摆着DS，卧室摆着FC，洗手间摆着UCG，加油加油！





◀ 从“回馈”的本质来看，水力游戏机、“Game & Watch”和当前的Wii、DS又有什么区别呢，它们只是被时光机器分落在不同时代的“次世代”而已。

接到小编兄弟的命题作文一时无从下手，于是动笔前先搜罗了一番残存在记忆中的儿时玩物——小人兵团、发条车、变形金刚、贴纸、弹子球、水枪……随着年龄渐长，它们被大脑一一过滤，逐渐消失，坦白说，这些玩物实在无法震撼到当时的自己，相比而言，窝在小板凳上看书的乐趣更深刻。

老爸老妈当然很骄傲有这么一个好学听话且省米又省心的好儿子，但也曾不解地问咱为什么不喜欢那些玩具，当时回答得很简单，就是“没劲”，长大成人后，则可以进一步通过一些理论来解释“没劲”的原因，即它们缺乏“回馈”。

为什么这么说？原因在于，上述玩物带来的乐趣，本质上来源于和一同游戏的小伙伴们之间的互动，而不是自己和玩物本身的互动，很自然的，我们首先记得的便是“大家在一起很开心”，其次才是“当时玩了些什么”。

这些玩物的意义更多是儿时生活的一个象征物，是链接你我怀旧心境的道具。相对而言，阅读的过程则是和文字创造出来的虚拟世界交流，这也就能解释为什么看书会比那些玩物带来更多回馈了。那什么样的玩物才有“回馈”呢？终极体现自然是我们都热爱的电子游戏。

而二十年前的我们，可没有如今津津有味捧着《游戏机实用技术》、玩着次世代主机的孩子们那么幸福，当时，我们能玩到什么样的“回馈”？

80初出生的兄弟姐妹们都会很熟悉这“水力游戏机”吧，尺寸和老式GB差不多，里面装满了液体和一些塑料圈，玩法是不断按两个按钮喷射水柱把圈圈套到中间的两个柱子上，流行后又出现了很多改进版，比如套上不同难度的柱子有不同的分数之类。

这种不借助任何逻辑电路和现代电子技术，仅通过原始的物理模拟就能表现出和电子游戏一样具有“回馈”效果的小玩意，即使以今天的眼光来看，在下还是觉得创意非凡，某种程度上，甚至可被称为真正的“物理游戏机”，呵呵。遗憾的是，尽管水力游戏机曾风靡神州大地，但它并不是国人原创，其原型来自1970年的TOMY公司推出的“Waterfuls”，“Waterfuls”是一套系列玩具，最常见的便是上图中这个叫做“Ring Toss”，也就是俗称“套圈”的水力游戏机。这个掌上的小玩意曾让无数中国的孩子们不断地按按钮，观察水柱对圈圈飘动的影响，配合晃动企图让圈圈尽可能多地掉入自己希望的位置，这样的玩法已经足够让一个自我意识尚不强的孩子获得最初的“回馈”快感。



▲桑椹在水果家族里面堪称小家碧玉——当然我们那个时候哪知道什么是小家碧玉，只知道这种果子特别小，特别甜——好吧，其实也不是那么甜，但是那种味道却是至今忘不了的。忘不了也并不是说它特别好吃，而是当你偷偷从别家树上捞下来的大把桑椹，然后在一堆青涩的桑椹里面挑出一两个带甜味的，那种味道……唉，嘴里已经开始泛酸了……



▲家乡有句比较糙的俗话：“屙尿和泥巴”，是形容某处地方没有任何可供娱乐的东西，只好自己用尿和泥巴玩……当然这听起来有些恶心，但是形容我们那时的活动倒也有些贴切——这并不是说我们小时候玩的泥巴真的是自己尿和的——和泥巴也有相当的讲究，泥土、水、比例、火候……当然你无论怎么掌握，一身污渍是跑不了的，回家总会挨顿打。

而已经长眠于地下的横井大师或许也未曾想到过，他那个70年代的灵感产物“Game & Watch”，成为了绝大多数中国孩子对于“电子游戏”这种新概念娱乐的启蒙产品，早于雅达利2600，更早于FC。

“Game & Watch”这个没有华丽画面和复杂操作的小电子品，已经淋漓尽致体现出电子游戏能带来的极限“回馈”，并使得多少中国玩家在条件反射般挑战高分的过程中，不可避免的迷恋上这种新型的娱乐。

《坦克打飞机》是在国内较为流行的一个品种，记得当时和住楼上的小朋友分工攻此游戏的极限高分，那哥们儿耐心极好但反应不行，在下却恰恰相反，于是一般由他来慢慢打前面的基础关，我则负责后面下雨般速度的高级关，通关的时候注意力高度集中头脑一片空白，通关后颇有一种高考走出考场时的瞬间松弛感。

读到这里，大伙是不是也有同感呢？——即使你我的童年尚没有声光十足的现代游戏机，我们也曾体验过不亚于《最终幻想》和《战争机器》这些次世代游戏带来的快感，早在二十多年前，这些玩物的创造者们便已抓住了“回馈”的精髓。

其实，从“回馈”的本质来看，水力游戏机、“Game & Watch”和当前的Wii、DS又有什么区别呢，它们只是被时光机器分落在不同时代的“次世代”而已。那我们是不是该自豪的吼一句：“想当年，咱们这一辈中玩“次世代”的人可多了去了！”



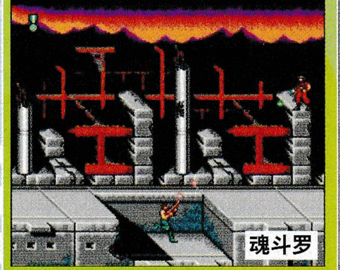
▲经典已经不足以形容这款游戏，它是一座丰碑，更是一座贯穿整个游戏历史的标尺，至今我们还能在次世代平台上发现它的踪影。我已经不知道该如何去描述它，你甚至可以说，有很多小孩是通过它才知道这个星球上原来还有俄罗斯这么一个地方。



▲我当时的表弟玩这个简直玩疯了，他甚至只要听到“呱唧呱唧”(吃豆人吃豆的声音)的声音就会立刻放下手中一切活动，跑到电视机旁，然后会以“真笨，看我来玩！”的借口从我手中夺走手柄，之后你就甭想再和他争了。



▲当时零星在电视台播放的美国西部片成就了本作，而这款游戏正好迎合了大家的愿望——成为西部的霸主，拯救心中的公主。其实是有不少人从街机上知道了本作，接着就在FC上找到了省钱的方式。

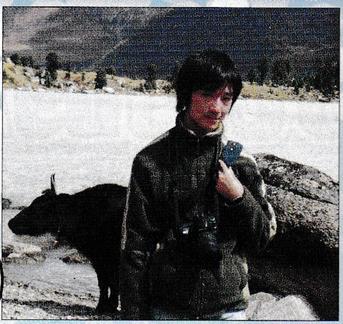


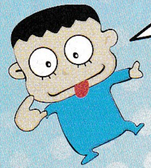
▲它在国内受欢迎的程度远远超过国外，以至于有一次我和日本玩家谈起《魂斗罗》当年是多么多么经典的时候，他的脸上却是不解与疑惑。在市场上曾经有这么一张合卡，里面全是《魂斗罗》……



▲很是佩服为游戏起这么个名字的人，正是因为这个名字才让多少人对本作趋之若鹜，虽然最后拿到的游戏与想像的完全不是一回事，但依然有很多人乐此不疲地把玩这款作品。

386时代的电脑游戏





纯银，爱动物并厌恶小孩的丁克中年，外表比真实年纪小5-8岁，语速极快，胸无城府。阴郁，孤僻，自恋，但足够率直。对姑娘有著名的4分制标准：有趣（不难看）（2分），漂亮（1分），大胸脯（不难看）（1分）。对总分超过2分的姑娘都很有爱——然而所有评估要素的标准线极高。

1993年的时候我在读大学，那时候大学生们玩游戏的并不多，他们的主要娱乐项目是看录像，跳交谊舞和打台球，也打啵，兼去树林里落实恋爱关系。

按照1993年的逻辑，清汤挂面三毛钱一两，录像厅里一元钱可以看两部港片。由此而推断，学校机房里应该是这样的景象：一群戴黑框眼镜，穿的确良衬衣的男性书呆子，神色肃穆，佝偻着身子轮指如飞，程序代码像水一样流淌下来，整个房间弥漫着炼金小屋般的神秘气氛。猛然间有人欢呼，他的屏幕上出现了一小段动画，表示编写了一个很棒的程序！很显然这群人就是未来的知识分子，未来的国家栋梁，未来的主人翁。

其实这些逻辑并没有错，但是历史的必然性往往被某些意外打断，未来的主人翁并没有料到，这个世界上对知识的追求并不是所有追求中最狂热的一种。另外一群人，他们每天早上7点正啃着包子痴痴守候在机房门口，8点钟门一开就蜂拥进去，盘踞所有电脑疯狂玩游戏，一直坐到晚上22点机房关门。他们也不怕得痔疮！

我不清楚在1993年-1998年(那时候有网吧了)，像我这样的疯狂玩家到底扼杀了多少电脑天才。有多少同学原本可以成为"代码奇葩"，却因为抢不到机房里的电脑学习编程，最终去做了县城老家的会计或是保险经纪人。要知道，我们那所三流大学的就业出路普遍不太好……



▲小时候特别喜欢看战争电影——其实是也没别的什么可看的——看得特别投入，特别容易激动，恨不得现在就冲上战场高喊"为了新中国！冲啊！"。于是乎看完了电视就立刻下楼招呼小伙伴们，拿起各种可以装作武器的树枝、木棍等等，偶尔有两个小伙伴有一把玩具枪玩具刀什么的就一定是司令，带领着一帮童子军去模拟那天真的英雄之梦……

远在1993年，那还是286和386的时代，我们用DOS3.31启动电脑，插入薄而方的5寸磁盘，敲击一长串启动游戏的DOS指令，目不转睛地看着14寸的单色屏幕。在那个鼠标还是令人艳羡的奢侈品的年代，我们玩《侠客英雄传1》，《轩辕剑1》，《波斯王子1》，《沙丘魔堡1》，《吞食天地1》，《大富翁2》，《大航海时代2》，《三国志2》……你看，我们压根就玩不到哪一款游戏的三代！

从母校的后门出去，有一条丝绸之路，全长约2小时的自行车程。我每周沿着这条路去老谢家里拷贝游戏，从城东到城西，背上一两盒五寸磁盘贯穿整个成都。老谢在本城玩家中交游广阔，他的家无疑成为了某个沙漠绿洲，来自四五所大学的游戏都在此中转。站在门口，可以听到里边传来终日不休的"嘎吱嘎吱"的读写磁盘声。能与之比拟的只能是宗教圣地的印经院。

在那个袜子味沁人心脾的小房间里，放射着明亮的游戏之光。无数个夜晚，我顶着月色星光，在丝绸之路上风快地骑着破自行车，刹车并不是很灵，身边不时有超载的重型卡车呼啸而去——被碾死的几率极高！然而我面带傻笑，斜挎着满盛游戏磁盘的书包，得意地唱起了小曲。那情形就像寻找到圣杯的骑士。

远隔14年之后，我已经很难回忆起那些游戏细节。在含混的印象里，无论是红白机，386，586，还是今天的Xbox360和PS3，电子游戏挑动的欢愉从无二致。这真是奇妙！不同时代的游戏带来的是同样的快感。密如蝼蚁一般的"爽"字在玩家额头上浮动，仿佛是被游戏刺了字的刑徒。我们的生命一点点分解在游戏的进程里，被Matrix吞噬。

从幼时第一次玩游戏(街机《猪小弟》)到现在，已有22年之久，往事仍历历在目。

1993年的机房电脑统统都不配置鼠标，一个自带鼠标进场的人通常受人景仰，我经常发现有人死盯着我的鼠标不放，很显然他是第一次见到这项科学发明，不由得喃喃自语："我的妈呀……"那年头甚至还有人使用轨迹球——某种早就被淘汰的定位装置，极昂贵，形状像臼里的台球，用三根手指拨得球体滴溜溜飞转。所有电脑的内存普遍只有1兆。1兆内存能玩什么游戏？我们不得不挖空心思研究DOS系统，优化配置文件，分析emm386文件的用法。优化后的电脑甚至能空出来300多K扩展内存，耶稣啊，300多K！符合大多数游戏的最低需求。天知道那年头有多少人为此而成为DOS高手。

我有个朋友花一万多元买了台电脑，配置2兆内存，但没钱再买硬盘。于是他设置了一套虚拟硬盘——就是用640K基本内存之外的1.3兆内存虚拟为硬盘，再配合1.44兆的3寸磁盘，可以玩2.8兆大小的游戏！这种艰难的设定带来了一些诡异的效果。当游戏的一部分动画运行在虚拟硬盘里时，速度飞快，要用复眼才看得清楚；很快另一部分动画开始在磁盘上读取，速度立刻放慢下来，慢到像百来岁的老太太打起了太极拳。

此君后来做了程序员，26岁就升职为软件部经理，我不知道这和他当时被迫学习DOS，学习各种优化软件、压缩软件和杀毒软件有无关系。总之那抽风一般时快时慢的游戏经历被津津乐道了十来年，他从上百次复述这故事中得到了极大的乐趣。

多年以前，玩电脑游戏还是一条荆棘之路。光碟普及大约是97年的事情，1994年智冠出品的《笑傲江湖》需要12张磁盘储存，一两年后大宇的《仙剑奇侠传》更是高达26张5寸盘——这在当时简直骇人听闻。现在的玩家很少有人知道5寸盘长什么样子，那就像带方形封套的黑色塑胶唱片，磁面读取部分外露在空气里，一划即花，还要用一块不透光的胶布去沾住写入口避免病毒入侵。即便是这样，也很容易损坏磁道，何况机房里某些磁碟机的绰号就叫做"刀片"。一个关键的游戏数据文件坏掉了，它的主人开始抓扯头发，神情让人不忍心看下去，仿佛损毁了家传的宝物。这意味着他只有一个拷贝，也很难得到其他人的帮助。当年的玩家虽然不多，可机房里的电脑更少！某个家伙黯然下机是一件令人喜悦的事情。

基于这种"占坑为王"的理由，游戏在机房里极少流动，只作以物易物。那是个游戏几乎不流通，也极其稀缺的年代，大部分人获取游戏的惟一途径是苦苦哀求人格落地。好几次我发现自己一下机，立刻就有人接替了我的位置，咬牙切齿地调出反删除软件在硬盘上狂搜。我冷笑一声，删除游戏当然要用"诺顿文件粉碎机"！随后绝望的神采就从他眼窝里簌簌地落下来。

由于时常来往于老谢的印经院，又掏出一半伙食费加入了市中心的某个游戏拷贝俱乐部，我当年的游戏收藏在学校里堪称土豪。这使得我在机房里地位崇高，就连机房管理员有时也拍我的马屁。如果1993年的女生也玩游戏，她们简直要以身相许。问题是1993年的女生并不玩游戏……她们甚至不屑一顾。这多半是因为黑白屏幕上单调的像素变化无法撩拨少女的心扉。

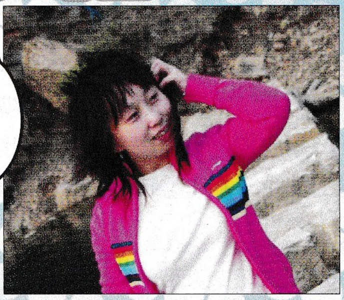
我后来尝试过用核工业系机房惟一的一台14寸VGA彩色显示器播放《沙丘魔堡2》的动画，果然就吸引了女生的目光！她吃惊极了，凑到距屏幕极近的位置端详，这让我察觉到她是个近视眼。不仅如此，她的姿色远在平庸之下，以至于她凑得越近，我就越是苦恼……这样讲一个丑姑娘大概不怎么地道，但是当年我气得不行——经常出没于电脑机房编程序的女生怎么可能是美女！

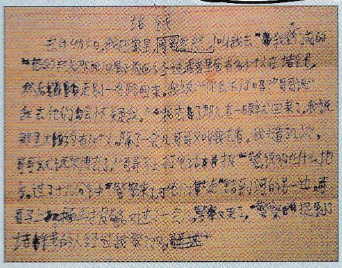
自此，我一直有个梦想，这个梦想随着机种的进化而不断进化。今天它会是这样的一种可能，我带着一台Xbox360和夏普65寸液晶电视，乘坐时间机器返回1993年，在学校食堂门口的空地上支架起来，用7.1的音箱和强劲功放来玩《战争机器》，以及其他最劲爆的游戏。我完全可以预见到，成群结队的人心脏无法承担负荷，像被枪击般一排排倒下。勉强站立的人们面色潮红，手脚都在簌簌发抖。全校的女生一瞬间为我而情愫盛放，飞吻声响成一片，如雷作响。爱情像打翻在地的烈酒般挥发开来，薰得姑娘们陶醉不已。她们争风吃醋，只为了亲吻我的手背和白色的手柄。我将成为那个时代最伟大的魔法师，娱乐之王，视觉的皇帝。那是何等的虚荣。

月亮的日记和手帕



月亮，“小女子年方二八”(就是28啦)，原籍湖南，现在北京谋生。曾为游戏编辑，现任网站管理。热爱与美食有关的一切，羞于启齿的理想是吃遍各地特色美食，目前仍在努力中。





日记

很多很多年过去了，我仍然记得，我的第一个日记本。它是由几本厚厚的笔记本组合而成——每个学期一本，新的用胶水粘在后面，再用旧日历的光洁背面作为封皮，上面贴满影视明星的贴纸——那时候正流行《射雕英雄传》，我贴的是翁美玲和黄日华的古装剧照。

当时写日记是一种学习任务，语文老师要求我们每天写一段话，不少于50字。每个礼拜五上交，下个礼拜一再发还回来，各人可以在上周日记的结尾处看到老师的红笔批语。开家长会的时候，这些日记本会被放在教室的第一排，供家长们翻阅。

这种作业式日记没什么好看，其实每位同学的生活大同小异，无非是今天上课学到什么知识，下课玩了什么游戏，回家以后看了什么电视，上学路上遇到什么风景之类。甚至有人为了完成任务，每天抄写一段《中小学生作文选集》中的范文。我还看到过性格比较潇洒的男生，在每一个日期下面写着同样一句话：“今天没什么好写的。”更有未卜先知的预言家，星期一就能写完整周的日记……

不管怎么样，大家养成了写日记的习惯。从小学六年级开始，那种带锁的日记本流行起来，基本上每个女生都有一本，男生就不知道了。粉色的封面，清香的内页，页眉和页脚点缀着名人名言或汪国真的诗句。质量比较差的纸，钢笔写下去墨水会马上渗开，枝枝丫丫，如同我们并不欢畅的青春。

这时候的秘密，往往和班上某个异性有关，绝对不能让爸爸妈妈看见。但是父母不会容许孩子的脑袋里有自己所不了解的角落，于是探究与隐藏的游戏日日上演。我的一个好朋友，拥有自己的房间和自己的带锁的书桌，还是不放心，每次写完日记锁上小锁，还要用一根头发丝儿在上面打个死结，确保万全。这样的谨慎也是有理由的——我的另一个好朋友，就是因为日记被爸爸偷看，闹到班主任那里去，如临大敌的各种手段多管齐下(大人们总是会有很多手段)——她和他从此成了仇家，再也没有说过一句话。

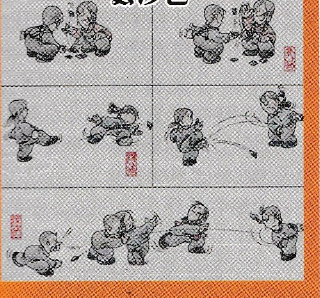
到读大学的时候，我已经有6个日记本了，每隔一段时间，我都会把它们拿出来翻看，确认一下自己的成长。直到那一天，那一天所有的日记落到了别人的手里，成为他们耻笑我的证据，我才知道“白纸黑字、证据确凿”是什么意思。如果真的是秘密，就让它烂在心里，如果不记下来就会忘记，那么它根本没有不朽的意义。话虽这样说，写日记的过程，也自有一种乐趣吧？就像那首诗里说的那样——

童年的梦幻褪色了
不再是 只愿做一只
长了翅膀的小精灵

有月亮的晚上
倚在窗前的
是渐呈修长的双手
将火热的颊贴在石栏上
在古长春藤的荫里
有萤火在游

不再写流水帐似的日记了
换成了密密的
模糊的字迹
在一页页深蓝浅蓝的泪痕里
有着谁都不知道的语句

丢沙包



▲一块破布，一把砂石或者白米，便可以缝合成一个沙包。沙包的玩法太多了，一个沙包可以互相扔着玩，一堆沙包可以玩抓阄。如果说跳皮筋是女孩子独有的娱乐，那么丢沙包则是不分男女的活动，最常见的就是两个人站两端，中间则有好几个人，两端的“打手”需要努力将沙包扔到中间那堆人的身上，谁被击中谁就出局，这是一项集智力、体力、判断力、反应力……等各种××力的运动。

手帕

旅游前去超市买路上要带的东西，朋友将几袋湿纸巾和餐巾纸扔到了筐里。现在出门，不带上这种东西是不行的，而20年前，我们只有手帕。

我记忆中的第一块手帕，是大大的灰色格子，边长起码30CM，两个对角缝着布绳，当肚兜穿。据说小孩子容易蹬被子，为了肚脐眼不漏风，必须给系上这样一块手帕。看到它的时候，我当然已经不需要系肚兜了，但还是可以看到别的婴儿系着，小PP上打满了白白的痱子粉，活像哪吒出海。

当时我家有一套组合柜，最下面的抽屉里放的是袜子、内衣和手帕。有几条因为用的时间特别长，图案到现在记得：一条上面分很多格子，每个格子里有一种小动物；一条上面有一个芭蕾舞演员在跳舞；一条上面画着大片的竹子。那时候手帕都是棉质的，方便吸汗和清洗。也有从苏杭带回来的丝质手帕，闪闪发光，和檀香扇子一样，中看不中用，为劳动人民所摈弃……

手帕的最大用途是擦嘴，可是无聊时我们更喜欢拿它来扎老鼠。手巧的女孩儿七折八折，能把一条大手帕折成一只有头有尾有躯干的老鼠，轻轻一扯尾巴，就还原了。下雨天，在手帕的四个角打结还可以顶在头上当帽子。大热天，把它系在手腕上又是现成的运动护腕。课间玩游戏的时候，还可以代替沙包和红领巾。

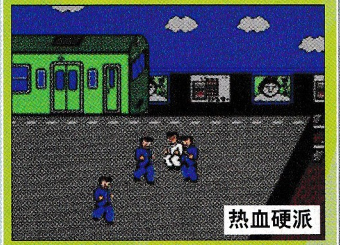
古书里面，小姐总是喜欢留下自己的手帕，让书生独坐灯下，抚帕思人，觉得其中有暗香浮动。可气的是，还没有等我学会在手帕上洒香水，绣名字，它就被淘汰了>_<~~~。



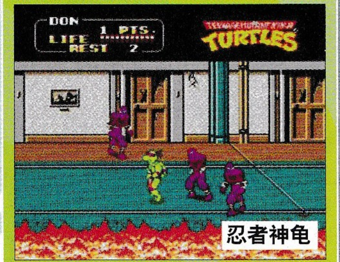
▲在那个不可思议的年代，像《绿色兵团》这样难得不可思议的游戏也能流行开来，说明大家当时是多么的博爱。靠着小刀杀开血路和固定的跳跃方式成为当时考验FC手柄的利器，而令人激动的背景音乐的确是让人欲罢不能。



▲很多人对这个游戏应该是卡在了荡秋千那一关，虽然之前骑马那一关已经够“惊心动魄”，但比起最后一关来还是要简单很多。荡秋千考验的不是技术，而是耐心，等待那个时机的到来，看你是跳上后面的绳子，还是在地面上摔个屁股墩。



▲光是这个名字就让人觉得十分“热血”，而游戏简单直接的攻击方式也让很多人找到了发泄的余地。本作的风行带动了一大批《热血××》的流行，人们已经不管你是足球排球还是其他什么球，只要是带有“热血”头衔的都会诱发玩家的肾上腺素。

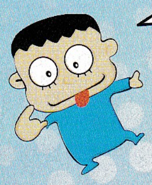


▲这游戏出得恰到好处在于当时电视上正在热播这部动画，谁能知道当时有多少玩家是第一次在游戏中看到动画角色，大家都几乎是毫不犹豫地就买下了这款游戏。而游戏还算可以的素质也让这款游戏风靡全国，从一代到二代还有三代。



▲在那个信息闭塞的年代，与《魂斗罗》一样的加人秘技居然能够通过最原始的信息传递手段传达到每一个《沙罗曼蛇》玩家的耳朵里。游戏那别出心裁的升级系统最为吸引人，而实际上我做过的最多的事情，就是等2P玩家死后抢到他掉下来的那两个“球”。

随心所欲谈动漫



暗星，祖籍山东泰安，在济南长大却不会说家乡话的山东人。曾从事职业：学生，然后毕业来到深圳就都是做编辑、编辑、编辑……现在是《游小说》的大当家。梦想有很多，譬如买彩票中大奖30岁后结婚之类的，自我目标则是在10年后就能尽情享受生活。



曾有一次由于写文章的需要，经常会在QQ上询问撰稿人的漫画启蒙作品是什么。《火影忍者》?《死神BLEACH》?《死亡笔记》? 哼哼，洒家当年看的可是《铁臂阿童木》、现在改叫《哆啦A梦》的《机器猫》、还有那最开始出的时候被称为《日本小猴王》的《龙珠》! 手塚治虫、藤子·F·不二雄、鸟山明，哪个提起来不是如雷贯耳? 前几年咱还曾得意地想就此向后辈吹嘘一下，结果被前女友不屑地一句“老古董”就弄得黯然神伤无言以对了。

所以说现在咱也想开了，想要泡到年轻貌美的软妹子你就必须紧跟时尚，哪怕你对韩剧嗤之以鼻也要强忍着看几部出名的，哪怕你对歌星影星完全不感兴趣也必须多看看八卦新闻搞清楚哪群是飞轮海哪个是Rain，哪怕你对网游厌恶至极也应该尝试一下《劲舞团》之类的大众游戏，这样才能在和妹子聊天时一脸兴奋地接上类似于“对对，我也很喜欢《王的男人》中的那个情节”这类的废话。不然你谈什么? 我倒也试过一本正经地想和几个姑娘聊聊奥尔罕·帕慕克《1984》或者是台湾最近拒绝奥运火炬入岛之类的话题，但除了极少部分文学女青年外，谁鸟你啊。(当然，英俊潇洒与富家阔少这两条你符合哪一条都无需理会我上面说的，哪怕你有自闭症都会有姑娘自动凑上来的)

有几次和人违心地谈天时总会不自觉地想起小学四五年级的时候，那时只要海南摄影美术出版社出一本新的《七龙珠》或者《圣斗士》，整个班级就可以就其中的任何情节兴奋地聊上好几天。其中，给我留下最深印象的无疑是与我称兄道弟的Z君，此君对这两套漫画的痴迷已经到了一定境界，其最出名的一项特技就是，除去那些“嗯”、“啊”的语气词或者是“混账”、“可恶”之类的口水话，你随便从任何一本书中抽出任何一句话，他都能即刻说出说这句话的人姓甚名谁出自哪本书哪一节，甚是令人叹为观止。

我们其他几个狐朋狗友都曾努力想要达到他的境界，但自从Z君这项特技的应用领域扩展到《侠探寒羽良》、《七笑拳》、《足球小将》等数部漫画后，所有人都心悦诚服地败下了阵来，除了望其项背外不做他想。

不过，与Z君谈论漫画实在是一件颇为惬意的事情。Z君虽然平日里比较腼腆，但话题一转到漫画上他就会像打了兴奋剂一样，最后的情景往往会成为他坐在台阶上慷慨激昂地长篇大论，而我们几个则是一脸仰慕地洗耳恭听。现在想起来，Z君不去说书或者是当球赛解说员实在是可惜了，不然的话绝对会在解说中加入无数动漫要素让一众宅男腐女听得津津有味乐此不疲。

想起来，有一半是受到了Z君的感染，另一半则是当时整个校园的风气，有一段时间我们在日常说话中经常会自觉不自觉地对漫画中的台词情节引经据典。摆个姿势用超级冲击波钻石星尘互轰这点不必多言，全国上下那时大概都一样，还有的就是手里拿根绳子就敢号称星云锁链，或者是动不动就宣称自己刚刚领悟了第七感第八感。那时我班还有另一创举，就是几乎所有男生都在经过协商后为自己定下了《七龙珠》或《圣斗士》中某个角色的名号。虽然说起来简单，但其过程可是一波三折，这个可不像水浒108星为天命所定，许多人都为争当孙悟空贝吉塔一辉这些热门角色吵得不可开交，最后是经过了数轮相关角色的知识竞赛后方才决定了人选，而落选者只得无奈地从迪斯马斯克或者是弗利萨等二流角色中进行再次选择。

小生不才，一人独占了贝吉塔和冰河两大王牌角色，不过也多亏了Z君对小林情有独钟没有加入这场争夺的福。您别以为这个名号只是个摆设，当时的小学女生对动漫感兴趣的着实不在少数，更令人兴奋的是，有些姑娘对于某个动漫角色的喜爱竟然会爱屋及乌地反映到我们这些现实中的代言人身上。像在下当选为冰河后，对后者情有独钟的班花明显与我亲近了不少，甚至还曾邀请我单独去她家玩过两次。这点让暗恋她的艾欧里亚和一辉对我恨得牙根痒痒，差点找初中的几个混混在路上堵我。

每当我想起那两次难得的大好独处机会时总会扼腕叹息：为什么那时的我是如此的单纯善良而腼腆呢? 胆子再大点儿的话，许多事都会不一样了。想想姑娘那甜美的笑容，那白皙的皮肤，那悦耳的声线，那离我的嘴只有几毫米的红通通的小脸蛋……啧啧，真是想想就忍不住想用力抽自己几个耳光。重生类文章在网上如此之火，大概也是因为有许多和我有同样遭遇的少年想通过这些文章对自己过去的愚蠢进行更正吧……

小学的四年级至六年级，对于我来说，那是一段美好的岁月，那是一个再也不可能重现的大环境。重要的不是日式漫画的火热出现，而是你能够随心所欲地和身边的众多人谈论关于这些漫画的一切，会为这些漫画做出一些现在想想实在是幼稚得可笑却又难以忘怀的举动。由于初中是按照户口所在地区直升的，所以那时的我压根就不会在乎社会对动漫的种种看法，也无需担心什么学习的压力，可以全心全意地享受阅读漫画时的快乐，并与众多的同好分享这份快乐。但随着年龄的增长，一切都变得不一样了……

初中高中时为升到好学校而发愁，大学时为找到好工作而发愁，工作后为赚到更多的票子找到好点儿的姑娘而发愁……哪怕不提这些，身边喜欢动漫的人也随着年龄的增长开始大幅度地减少，虽然现在网络发达了，能和同好们通过论坛或QQ进行讨论，但是，那种三五成群聚在一起兴致勃勃谈论新一集《七龙珠》的感觉却再也找不回来了。所以说，上学的朋友听我句话，别相信老爸老妈说的什么“以后有的是玩的时间”，对绝大多数人而言那就是扯谈，该玩就玩吧。时光不可逆流，人心也是如此，就算以后你有了钱和时间，你也会发现自己童年时喜欢的东西早已不是现在的你感兴趣的事情，而你身边的人也不再是那些可以畅所欲言的小朋友了。

上次小学同学聚会时，酒过三巡我才想起来没看到Z君。结果问了A君才知道，Z君在失业半年后向所有认识的人都或多或少地借了一笔钱，之后就再也没和他们联系过。听到这句话时，我端着酒杯呆了半晌。在那一刻，浮现在我眼前的是在学校天台上对《七龙珠》和《圣斗士》高谈阔论的那个瘦瘦的少年，而我和A君当时蹲在他的旁边，正一脸崇拜地倾听着。

有些时光是无法重现的。

有些事情是无法挽回的。

有些人是无法回到过去的。

有些环境是无法人为构筑的。

所以，我能做到的只有怀念。

怀念那个可以和众多朋友随心所欲地讨论漫画的童年。

放风筝



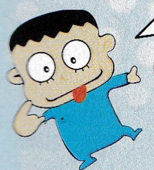
▲要做好一个风筝，要点有三：做骨架的竹篾、做筝面的棉纸和平衡用的尾巴，这三点缺一不可。做骨架的竹篾一定要又轻又韧，这样才能挺住筝面；做筝面棉纸一定要又薄又不透气，这样才能借助风力；做尾巴的一定要掌握恰当的分量，这样才能保持整个风筝的平衡。除了最简单的菱形风筝和王字风筝之外，小时候最大的梦想之一就是做一个长龙风筝，然后把自己也带上天去飞……

滚铁圈



▲这算是比较高级的玩具了，毕竟要找两根够粗的铁条，一根拧成圈状，一根作为扶手，然后用扶手推着铁圈往前跑。听起来要比玩起来简单得多，本身去掌握铁圈的平衡就是一项技术活儿了，当然你可以说惯性起来后自然就平衡了，但你得想想那得多快的速度才能维持那个惯性，而我们那时又能够跑多快? 但不管怎么说，如果几个小伙伴并排一起滚着铁圈轰隆隆地向前跑还是蛮壮观的。

人人都爱包机房



周行文，标准的家里蹲。曾出任过一些杂志编辑工作，调教过不同类型的编辑，造就了眼高手低的典型编辑特征，极其热爱生活。目前最大的理想是能继续当舒服的家里蹲，眼下正在创作长篇小说筹备连载。



▲跳格子的玩法也有很多，根据划出的格子不同，玩法甚至可以随意定制，但有个基本的规则是不会变的——那就是一定要单脚跳，每个格子中只能容纳一只脚，所以很多平衡性不太好的伙伴们遇到这种游戏最为头疼。虽然我现在已经记不清，但粗略估计那时几乎每次玩跳格子总能想出新的办法来折腾自己，所谓平衡感也就是那个时候给锻炼出来的吧？

最初本来打算写“人人都爱FC”的，但我很怀疑这种调调诸君在各种论坛的怀旧帖子里已经看到双眼生茧，就好比谈动画势必说宫崎骏和皮克斯，打游戏非要从任天堂大传讲起一样。第一个把“听竹”当成一种品味的人是个天才，等到一百万人都重复这个名字的时候，全民的智慧和真诚就都已经不见了。正如调戏姑娘不能用一种姿势一样，撩动心底嫩肉的角度，也并非只有一种。

电子娱乐让上个世纪的许多娱乐方式都渐渐消失了，实际上电子娱乐本身也在世代交替。正如现在LD恐怕都已经成为一种传说中的存在了，当年用FC开始包机房生涯的那些游戏店老板们现如今干嘛的都有，但还在继续当包机房老板的却已不多了。如今网吧越开越大，上海甚至出现了有人陪上网二十五元人民币一小时的超级豪华网吧，据说楼上还有洗浴……包机房这种特殊历史时期的产物已经渐渐消失在人们的视野里了，这些让人记忆深刻又迅速消失的东西，正是电子时代迅猛发展的最大特色。

我最早接触游戏机房应该是在大约小学两三年级的样子，也就是九十年代初。那会电子游戏还是洪水猛兽，玩个游戏还得受人鄙视——当然，现在其实也差不多。就像现在还有很多家庭买不起电脑一样，能在回忆里说什么八十年代中后期家里买台FC玩得如何如何的多半是伪装成人民群众的地主，应该统统拉出去枪毙。

FC时代的游戏房有别于街机厅，它成本低廉收费却不低，几毛钱只能玩几分钟。一般来说攒点零花钱过去玩，主要目的是自己玩完了看人玩。那时候对电子游戏的态度就像现在对漂亮姑娘一样——能多看一个是一个。我为了多见识几个游戏，全市有FC玩的地方估计都走得差不多了，甚至包括国营商店卖游戏的地方。

很快电子游戏的更新换代在九十年代中期来了，也是这个时候我认识了很多专门钻研怎么靠包机房赚钱的老板们。说起来惭愧，包机房时代我口袋里一直没什么钱，所以想玩游戏不过是两种途径——要么蹭朋友的玩，要么干脆找个老板套好关系白玩。SFC和MD时代的包机房是交朋识友的好天地，很多现在还能经常见面的人都是那时候认识的，其中还有很多后来都成了包机房老板。当然这些人没有干长的，最多后来转型成游戏专卖店老板。我现在去很多地方找老游戏给钱人家都不爱要，都是那时候留下的交情和印象。

我真正在包机房厮混的时代还是PS时代，一是因为这会年纪也不小了，二是PS时代的包机房才是真正成熟又众多的空前繁荣期。对于很多人来说，索尼独步游戏市场的年代，包机房里响彻的往往是KONAMI的“《实况足球》系列”唾沫横飞的解说声和“《拳皇》系列”鬼哭狼嚎的必杀口号，这才是真正一代人难以磨灭的印记。记得当时认识的一个包机房老板无聊时拿起PS的包装盒低头瞄了一眼，看到上面写着“禁止用于任何商业用途”，该老板随即用一种不屑的口气说道：“房子都挣出来了，你说不用就不用啊？”那老板后来开了一家很大的网吧，现在头发花白还在继续经营，为了纪念似乎保留了一台PS2在网吧。我每次去看他的时候都看到没什么人玩，他就是不撤……

在PS时代，我真正做到了在城市的大部分包机房玩游戏都不花钱。这是一个奇迹——属于穷人和厚脸皮的奇迹。那时候我正是最没心没肺的年纪，如乔治·马丁老爷所说的那样：没有过去又不想未来。一天二十四小时可以献给游戏二十个小时，于是在看闲书的闲暇积累了大量的游戏基础。包机房时代让无数人从对游戏毫无兴趣的门外汉变成了精通游戏的爱好者，我甚至教会了几个人打“《勇者斗恶龙》系列”。那个时代无疑是最幸福的，甚至有时候通宵打完游戏包机房老板还会请客吃点东西。听说现在网吧通宵只有扣脚丫子吃泡面的年轻人在不断点网游的鼠标，我真替他们伤心。

PS最辉煌的1998年夏天之后，我打了无数游戏，看了无数游戏杂志，寻思打算要写点什么。那时候甚至有包机房想要雇我去看店，而我居然头脑一热就答应了。结果从1998年的下半年开始，我放弃了学校的生活，开始赚一个月五百块的工资，同时也开始在游戏杂志上投稿，并第一次登了超过两页的杂志投稿。可惜当时杂志都不给稿费，现在想起来还觉得有点不平。

在努力成为一个失败的游戏文学青年之余，我也终于懂得了一个包机房老板的艰辛。除了要面对脸色不怎么好看的文化局之类检查之外，还得记账，还得随时应付各种硬件突发情况。那段时间我甚至学会了修PS和看二手电视的显像管成色等等。虽然现在看起来那时候的做法异常年幼无知，回忆当中依然带着许多快乐。包机房是一个广结善缘的地方，在这里我结识了很多人，也学会了很多可能只有离开学校才能学到的东西。最让人欣慰的是，我的确没有看到有多少人因为包机房而真正沉迷在电子游戏里，使这门被称为第九艺术的存在沾上“电子海洛因”的恶名。许多曾经在我管过的包机房里打游戏的同龄人，如今都有了自己成功的事业。其中还有几个当妇产科大夫的……我不知道他们现在会不会拿着NDSL玩《超执刀》，也不知道考了律师的是不是偶尔打《逆转裁判》。

如今包机房基本上已经做为一个专供回忆的特有词汇出现，上网挖鼻孔装人妖之余，也许还会有一些小青年们想起曾经有这么个地方，曾经让没有什么娱乐场所可去的少年们有一个乱哄哄的家。那些赚了我们口袋里大把零花钱的老板们在看着电子世代新旧交替无奈的同时，都渐渐远离了我们的生活。只是现在偶尔在家里半夜的时候，我稍扭头就能看到自己摞成山一样的游戏主机，却依然忍不住要怀念那些一个RPG十几个人对着喷的场面。即便是游戏杂志的编辑，在繁重的工作面前也不会再有那种不想过去不想未来的轻松劲儿，乱哄哄地玩着游戏，吹着牛×。

人人都爱包机房，真的。



▲当时的小学生谁能抵抗雅典娜的魅力？谁都恨不得大叫着“天马流星拳”然后成为雅典娜的圣斗士。这游戏令人印象最深的就是那一长串999HP的密码，在那个尚不知什么是日文假名的年龄，愣是靠着死记硬背那些“象形文字”来闯过黄金十二宫。



▲那是一个街机代币还很“昂贵”的年代，如果想玩《双截龙》这样的游戏，FC版无疑是上佳的选择。游戏颇具水准的移植素质让“龙卷旋风腿”成为大家炫耀的标志，谁家有这盘卡带那就是当地的孩子王。



▲游戏原名《赤影战士》，但当时《魂斗罗》实在是火得不行，但凡类似这样能与《魂斗罗》扯上一点点关系的都被套上了《××魂斗罗》的“艺名”。游戏独特的武器升级系统在当时的动作过关游戏里也是独树一帜，还有谁记得那个“蓄力超杀”的招式么？

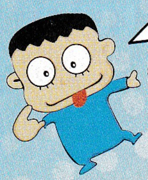


▲如同Windows里面的《扫雷》一样，《坦克大战》也是几乎所有合卡中必备的游戏。自家堡垒脆弱的防护往往成为自己发泄的对象，一旦合作的玩家不给自己吃“星”或者其他什么理由，那么对不起，我不玩了，抢在敌人前面先把自己老窝给端了。



▲我第一次看见这个游戏还是在早期型号的苹果机那绿色的屏幕上，几年后在FC上又看到本作顿时倍感亲切。游戏看起来很简单，但实际上往往死于自己挖开的“坟墓”中……

顺流·逆流



Silence，上海人士，算是游戏媒体资深人士，曾参与过多家游戏媒体的制作与撰稿工作，与《游戏·人》十分有缘。以前把游戏当作职业，现在把音乐当作职业。

跳绳儿



▲跳绳儿也是一项适应性很强的活动，一个人可以单独跳，两个人可以一起跳，三个人甚至更多人可以轮着跳——当然限于场地和道具的限制，往往只有在集体活动的时候才会出现超过五个人以上的集体跳绳儿。这项运动一直持续到现在依然热度不减，你没看见那些在健身房想要减掉身上赘肉的善男信女们在那儿蹦蹦跳跳地不亦乐乎吗？

钟声敲响每一个睡意朦胧的午夜，喝水时借着窗外的一点微光，无意中发现，以前那些组成每一个通宵无眠的电波光影，似乎都被隔绝在了重重叠叠的楼影之外了。

当街头游戏店再度将三个LOGO并列的时候，我意外的觉察到，曾几何时满心关注的主机之间的对峙简化成了完全的文字。在信息越是庞杂，技术越是进步的今天，一切却比以前更多了简约和直接。游戏店老板在售出每一台PSP之后，悄然爬上脸部的却是无奈和自嘲。没有了盗版软件的利润，却不得不建立起以往不需要的售后服务，因破解行业而生存的水货商在新时代媒体规格的破解技术下，终于需要重新思考一下如何创造新的持续盈利手段了。

仅仅是在五年前，精通烧录软件的游戏店老板可以最大限度地压缩自己的成本；仅仅是十年之前，一款游戏体验版的翻刻就可以高价卖给那些迫不及待的玩家；仅仅是在十五年之前，一盘卡带高达七百的售价依然会引来无数为了一款游戏节省下自己一年多零花钱的玩家。

依稀记得，杭州小巷穿插的街角，游戏厅里那头在屏幕上咆哮的平面恐龙已让我每每震撼；而如今，当我在西湖边上与乐友品箫弄笛，茶香糜齿之后，熟悉的石板路已淹埋在了窗明几净的小区商品房之下。那个每次揣上一把零钱走入的游戏包机店门面，那每天清晨伴随着《霸王的大陆》背景音乐响起的人声和自行车铃音，似乎永远都虚无飘渺的挂在了都市的楼宇之间。

绕着西湖行走一圈，在夏日躲入清凉境地的紫云洞，渴了掬一把西湖的水，在黄昏的侧影里轻快地经过胡庆余堂那四个大字，抑或在少年宫里被调皮的大孩子关入战舰船舱。而现在，不断提速的铁路拉近了上海到杭州的距离，自驾的朋友也越来越多。当交通的便利淡化了对胜地朝圣般的心情，当河坊街充斥了各式的礼品铺和连锁店的时候，偶尔会站在人影纷乱的牌坊底下爽然若失，竟然不知道行走的方向了。

小的时候，在公园里看到那些老人，永远不知厌烦的重复唱着那些老歌，总是会皱着眉避开。公园的土坡绿地起伏变化了几个轮回，他们却有如道边的石像，还是在那边唱着同样的歌。人随着年龄的增长，心理却总会停止在一个界线之前，当身边世界变化得太快令自己无所适从的时候，情绪就会被回忆所占满，并且左右着一切好恶的取舍。初中同学的聚会上再没有了明星和猜测情感的字样，幼儿的哭啼，和曾经最令老师头疼的坏小孩如今举止端庄，体贴细心的坐在老师边上，这一张张脸并没有因为岁月的磨蚀而变得陌生，但看来却都像是蒙了一层透明的面纱。我相信每个人心里都会有这样的感触，不过每个人却同样仿佛午夜梦回，不知道变化的是他人还是自己。于是，在饭桌上我们永不知疲倦的谈议起以前的种种典故，令人面红心跳的飞短流长如今变作了相视一笑的会心和解颐，而那两对从同学一直走到现在的夫妻，娴熟的默契却早已忘却了曾经的互相试探和躲藏。一切都在流动变化着，时光的漩涡带动着我们无奈的旋转，我们经常没有办法知晓，面对和背对的东西会没有定论的交替出现，我们的价值观也就变作了一个双向逆反，越是隔离推翻这一端的一切，越是无法靠近另一端的陌生或陈旧。

前一段时间，偶然看到一个电视节目，一些上世纪五六十年代的中年人在回忆儿时的玩具。现在的孩子是没有办法想到，一些简陋的材料到他们的手上居然可以玩出这么多的花样。有些在我的记忆中还留着点印象，比如手绢折成的老鼠，比如纸叠的青蛙，还有一些我是闻所未闻的。而当我现在推着推车在超市停留在玩具柜台之前，试图找出以往的印记时，却没有办法从那些花花绿绿的包装纸上找回。组成玩具柜台的商品还是那几类，模型、机器人、娃娃、拼装玩具，然而加入了电子声控种种先进的操作装置之后，以前那种简单而又繁复的动手的快乐却已经改了样子。今年的大荧幕上再度要响起擎天柱大哥那浑厚的声线，在每个游戏平台上变形着的老相识们，以极度的真实立体感，却完全剥夺了以前忽略了比例失真性格模式化之外的痴迷。阿童木色彩光线的飞跃在电器商厦的橱窗之上，他所闪耀的金属光泽看来反而比以前暗淡了很多。

过去和现在永无竞争的机会，因为已经成为过去的没有重来的机会，所以过去带着纯粹的无功利性定格在了我们主观的美好概念里。街边礼品店晃动的风铃，比现在更夸张却没有一点轻佻的武侠小说封面，都融在了记忆的黄昏，总觉得要比眼前的夕阳更为艳丽。

我们是根本无法知晓，随着环境的变迁，意识的进步，我们生命中曾经信奉的无上教条会如此轻易地如演员过场，换了一身行头就是又一段戏文。曾经为了收集棋谱特意从城隍庙跑到当时看起来很远的五角场，如今未来的第二个“徐家汇”上演着各大商厦圈地运动的较劲；曾经在福州路寻觅着一方价廉却华美的石章，如今再去文化街却多半为了周边商城内的美食城；曾经渐渐溢出书柜的油墨清香，如今被整齐划一的DVD盘盒占据；曾经为了偷玩游戏不得不做很多地下工作，如今主机蒙尘看着老迈的手柄没有握起的兴趣；当初信誓旦旦的对父母发下了一定会将游戏作为终生职业的誓言，如今丝竹流韵管弦交鸣，又一度将另一种兴趣当作了自己的工作和事业；以前黎明到来才是我睡眠的开始，如今却几乎经受不起连续两天的通宵……似乎只有在PSP上再度玩起旧作的复刻，熟悉的界面音乐和不熟悉的宽屏画面才有了些许似是而非的重回旧日的感觉。

也许并不仅仅只是生活中这些美好的兴趣，就连身边的人和事，也同样在划着回环往复却渐行渐远的圆圈。江堤之上合着落日的微风吹散了高中时代的歆旎，青涩的相依相偎是那么不起眼地迅速没入了流年；公园的湖光折射着相对而坐的两人身影，情意绵绵的却只有轻浮水面旁若无人的交颈天鹅。经历了很多的成败，经历了家庭的责任和疲惫，却和以前学生时代一样，羞涩而不擅长表达。

教室内那百来双崇敬的目光聚集在身边的大师身上，当音乐普及讲座主办者的我带着微醺的成就感站在司仪的位置之后，耳边响起的回音却未必是几年前北京《VF》大赛的现场，而是十五年前豫园曲水长廊边上，那一排坐开的文学少年在商议建立文学社时的慷慨激昂。

人总是在用不同的方式复制和拷贝第一次闯入自己心中心扉的事物。无论有多么的偏离甚至背离，无论如今得失会带来多少自信和沮丧，我们很难发现，那一笔笔朱砂判定早就写在了最初的命运册中。听歌的人永远会说当今流行的只有喧哗，看电影的人永远都在叹息如今上演的都是快餐。

假如回忆真的可以满足人一生的情感，假如我们的生活能够像小说那样单纯到十年如一日不会变质的话，为什么我们总会试图用过去和现在来作比较，又为什么总是用对现在的不满足来强调对过去的缅怀和神化呢？

原因只有一个，时光如流水，东流一去再无回头，而我们的内心，却总在逆流的挣扎和自勉自怜中，错落成了别人无法夺走的价值。

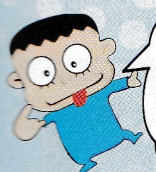


纸飞机



▲纸飞机对于学生来说，是消耗作业本最快的办法，尤其是当很多人在一起的时候很容易互相比谁的纸飞机飞得最高最远。从作业本最后撕下一张纸，三下五除二将它折成一架纸飞机，将机头放在嘴边哈上一口气，然后用手夹住飞机下方，平托着将它送出去，然后心就和纸飞机一起在蓝天翱翔，要知道它们就是我们心中的F-16……

屋前的小山包



吕边形，生于火炉城市，现居深圳，极端怕热。随改革开放一同长大，而今已渐入而立之年，浸淫游戏时日长久，充分发挥了主观能动性，将兴趣变为了职业，正在努力把梦想变成现实。



■2006年E3与比尔·罗伯幸会在微软发布会的现场。

人小的时候，总是会觉得这个世界很大很大，小时候住的七层楼房在那时看来就是高楼大厦，方圆一定范围以内没有比我家楼房更高的楼层，而我家又恰好住在最高层，所以时常可以站在阳台上"一览众楼小"，并且还可以享受到同学们听闻我家住这么高的时候那羡慕的惊讶。

我的家乡位于平原，除了著名的龟山蛇山之外，整个城市再无任何波澜起伏，绝大多数建筑平铺在地面上，一马平川到地平线。而较为神奇的是，在我家屋前却有着一座不大不小的小山包，从地理位置上来说它位于蛇山的尾部，却又与蛇山割裂开来自成体系，它的形成已经不可考，似乎也没有人对这个叫做"凤凰山"的小山包有着任何的兴趣，按照爸爸的说法就是"它本来就在那儿了"。当然更多的原因也许是因为山包上驻扎的是当地的守桥部队，从我家阳台看去还能看到那高高耸立的防空炮管。

这座小山包几乎成为我和小伙伴们惟一的游乐中心，而山包那略显绵长的结构也让那时渺小的我们有着充分的"冒险"空间——是的，我们称之为冒险，例如捅树上的马蜂窝，以至于山上的马蜂几近绝迹；找"峭壁"攀岩，任何一根垂下的树枝都可能成为我们的天然攀爬工具，直到所有的树枝都被扯断；寻无人走过的路，想方设法地在那三条"正常"路线之外找到更多能上山的路；与守桥部队"打仗"，当然这是只限于冬天的活动，那时冬天的雪还能堆积上两三天，冒雪上山本身就是一种乐趣，如果手中的雪球能打中巡视的士兵更是伟大的胜利——当然这样做的结果是我们所有人都被当兵的用更猛烈的雪球修理一顿落荒且狼狈地逃下山去。

我们对"凤凰山"实施的最大一次冒险行动至今还记忆犹新。某日一名小伙伴偶然发现了一处神秘的洞穴，经过实地勘察之后发现这的确是我们没有染指过的区域——这对几乎每天都要"巡山"的我们来说就已经够神秘了，这里的山体好像被凭空切开一个U型的凹槽，从上往下看根本找不到能顺利下去的路线，而最吸引人的，莫过于最底部那透着凉气的漆黑洞穴，似乎从来没有被阳光照射过一样。

经过讨论，我们"探险小组"决定于某个周四下午去实施"勘测行动"(那时周四下午通常没课)，而之前那几天对于洞穴内容的讨论更是千奇百怪，人类的想像力总是可以通过一些奇怪的方式被激发出来，令我们对这个洞穴充满了无比的渴望。

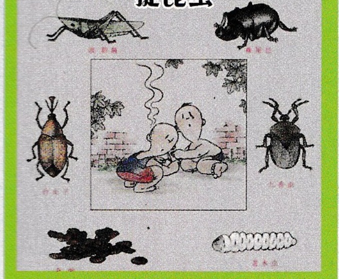
终于盼到了那个下午，我们一行六人全副武装地(其实也就是每个人从家里偷了一双白线手套，然后拿红领巾像忍者一样蒙住嘴巴，仅此而已)向那个山洞杀去。光是从上面下到洞口就费了好大的劲，因为洞口两边的石壁几近垂直，又没有任何可以连续落脚的地方，思来想去之后某人竟然不可思议地在某处发现了一根颇为有分量的树干，长度刚好可以让我们扶着树干从上面慢慢摸到洞口。但是在洞口前我们踌躇了好久，我想其他人应该是和我一样心中多少有那么一点点害怕，却还要假装镇定地在那里指手画脚，原因就在于我们下到这里才看到这个洞并非完全敞开，洞口堆着类似一堵墙的土坡，虽然不高，但若想进洞就必须翻过这个土坡，而我们的猜测就是，翻过这个土坡，就会顺着斜坡滑入洞内，对洞内情况不知深浅的我们自然会被自己这毫无根据的猜测所吓到。

"不能白来一趟"是我们当时较为统一的思想和一起跨过土坡进入洞内的动力。土坡并不高，却由于担心翻过去后一去不复返，因而大家十分地小心翼翼，到了坡顶后，那边又没有任何灯光，脚下的一片黑更是加重了我们的猜疑，但事已至此谁也不愿意说投降，于是只好商量着用一个拉一个的办法搭人梯下去探路。我们把力气最大的两个人留在上面，让体重最轻的先下去，并且还算计着如果下去四个人还探不到底的话就放弃，结果刚下去两个就踩到了地面，这令我们继续探险的信心大增。

然而我们刚走进洞里就宣告"勘测行动"的结束——洞内有一盏稍微有些光线的电灯，只是由于我们在洞外的时候光线太足，所以看起来洞内好像是很黑一样，虽然我至今也还是想不出这电灯的电线从哪里牵过来，但是这看似弱不经风的灯光已经足以让我们看清这不过是个最多能容纳八个我们这样小孩的洞而已，也不知道这个洞是不是天然形成还是人为制造的，四周放着铁架子，上面放着一个个的纸箱子，稍定睛一看原来是各种水果——香蕉苹果橘子以及我们当时也不认识的水果，有些放在箱子里面被密封好，有些就直接放在架子上。其中一位稍有经验的伙伴立刻明白了这是干什么用的——当时守桥部队的条件比较艰苦，没有冰箱，于是将水果放在这冬暖夏凉的山洞里保持新鲜。这样的结果居然令我们颇为失望，毕竟这与我们曾经幻想过的野人居住地之类的结果相去甚远。

今年过年回家的时候，与当年的小伙伴还约在一起重聚了一次，畅所欲言地回想往事时，大家竟然都还记得这档子根本不起眼的小事，想起那个时候对这个山洞的种种猜测，虽然无知但也无畏。而今都已长大成人，忙碌于城市森林里的我们却再也无法去体会这份无知的快乐，这不免令人有些唏嘘。

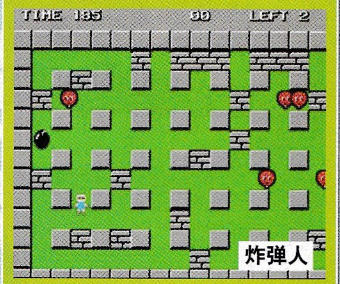
捉昆虫



▲要想捉到自己满意的昆虫可不是容易的事情，除了技术之外，更多的是需要胆量——其实"无知者无畏"这句话用在这里挺合适的，很多昆虫当时根本叫不上名字，也不知道是否会伤人，往往凭借着一时蛮劲去抓来给大家炫耀。可以对战的蛐蛐、可以牵着飞的金龟子、可以比谁蹦达得高的蚱蜢……这些都是当时把玩的对象，也同时是在女孩子面前吓唬她们的道具。



▲红白机时代SLG的经典之作，众多的假名并没有吓到尚未小学毕业的我们，反而是那星星点点的汉字成为我们揣测的突破口。对我来说印象最深的事情是打了一个通宵直到第二天早上主机终于不堪重负在一缕青烟后一命呜呼。



▲当时给《炸弹人》起的外号叫"屁王"，作为早期的带有益智成分的本作也成为了众多合卡中必备的游戏。每个人都能从这个游戏中发掘属于自己的快乐，而不同的人也有各自不同的过关方式，但有一点一定是相同的，那就是每个人一定会被自己的炸弹炸死至少一次。



▲当时戏称《小猪打狼》，充满童趣风格的"射击"游戏。游戏的玩法在现在看来未免有些枯燥，我也想不起来当时为什么可以被这样的游戏吸引住，惟一可能的理由就是那谐趣的音效吧？当然，每次看到小猪被野狼推下的石头砸下去居然也能笑出声来。



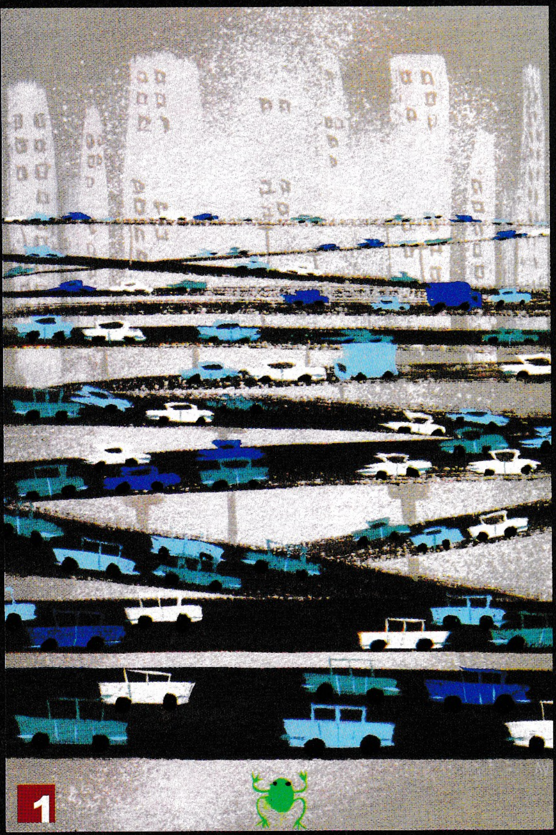
▲托街机的福，让这款游戏名声在外，然而在当时的市场上要找到这盘卡带也不是很容易的事情——实在是一时洛阳纸贵。当时在这款游戏中居然能体验到"电影般"的游戏效果，足见当时我们是多么容易满足。



▲射击游戏的代表作，在一定时间内，当大家想买射击游戏的时候都会这样问："有像《1943》那样的射击游戏吗？"由此可见当时它的影响力有多大，同样也成为很多舍不得在街机上玩本作的玩家的些许安慰。

我是8位的

原本以为情感更加含蓄的东方人会有更多的怀旧情节，实际上思维跳跃、感情奔放的西方人在这方面一点不比东方人逊色。相反，可爱的西方人可以站在更多角度去看待过去。而对过去美好事物的回忆，西方人还能用更多的方式表达出来，有时甚至是颠覆性的。在今年的游戏开发者大会上，在会展中心西侧的展览大厅举办了一场别具一格的画展。此次画展的名称相当特别，叫“I Am 8-Bit”（我是8位的），展出的作品大都以8位主机的经典游戏作品为创作主题。这次我们向读者们展示的这一幅幅奇特的绘画作品全是来自这个画展。相信这些作品会带给你对童年各种好与不好的回忆。





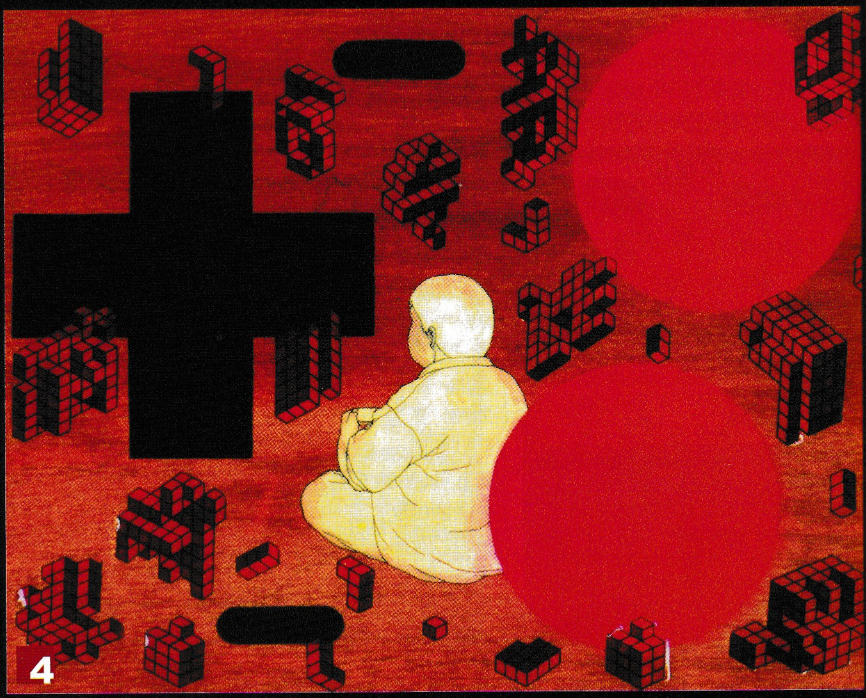


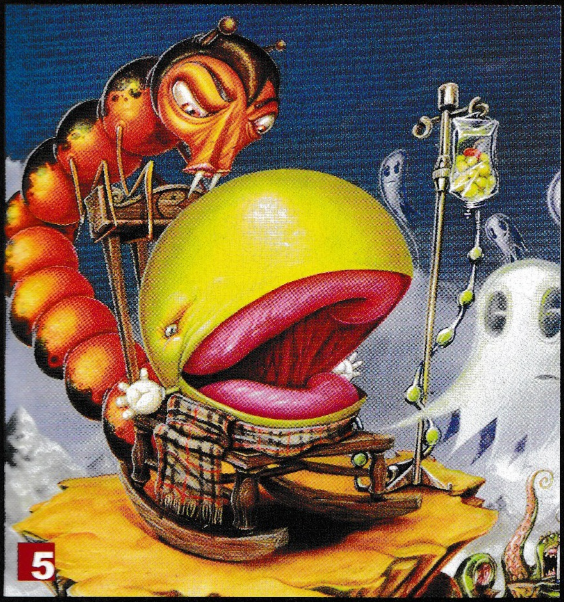
1 主题：青蛙过河
这不是青蛙过河，这是青蛙亡命高速公路。我现在脑海里浮现出的是青蛙被汽车碾压后惨烈情景。从来没有见过用油画来表现这款游戏，确实表现力非比寻常。

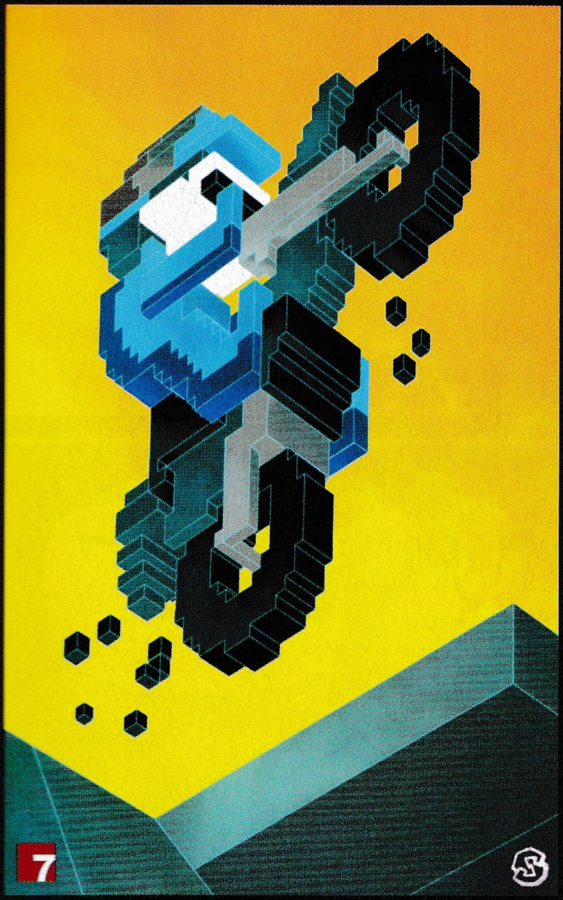
2 主题：塞尔达传说
幸好这种病态风格的美式动画片我看过几部，不然真的不敢想像香烟居然把朝气蓬勃的塞尔达祸害成这个样子。阳光、帅气、勇敢的塞尔达只是我们传统印象，如今能看到腐败的版本也算是缘分。

3 主题：打鸭子
牛仔打扮的猎人虽然占据了画面的绝大部分，不过主角显然是这只猥琐的贱狗。作者还清晰地将原来游戏画面中的全部元素都画了出来，算是比较用心了。

4 主题：俄罗斯方块
可能在作者脑袋里浮现出的“俄罗斯方块”是这种完全立体化的情景。请注意，画面背景中的十字按键和红色按钮，这些都是任天堂红白机手柄最显著的特征。







5 主题：收容所的吃豆人

可能是遭受到了核辐射，所以吃豆人面部浮肿，喉咙严重发炎，而且还打着吊针。至于他身后的大虫来自哪里作者并没有清楚的阐述，不过周围漂浮着的如幽灵般的怪物就是过去吃豆人的劲敌。

6 主题：超级马里奥兄弟2

主角由马里奥换成了路易，这又是一幅表现大战之后的想像图。路易鼻青脸肿也就罢了，敌人的样子更惨。为什么《GTA》会如此受欢迎，为什么暴力游戏大行其道，看了这幅画或许你就能找到答案。

7 主题：摩托车

虽然经过了“3D”化的处理，不过还是保持了过去像素点阵的显著特征，可以说是原汁原味。经过反复观赏发现这是一幅非常耐看的作品，很容易带给你诸多联想。

8 主题：街头霸王Ⅱ

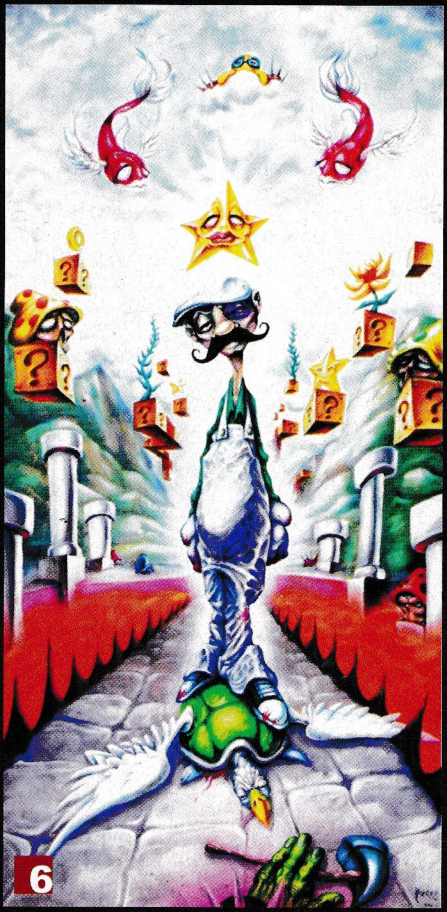
眨看之下还以为作者画的是日本神话中的火神、雷神之类的角色，幸亏下面的英文告诉我们这是大名鼎鼎的《街头霸王Ⅱ》个性派角色布兰卡。这个布兰卡是我见到过的样子最欢快的布兰卡。

9 主题：超级马里奥兄弟

这哪里是《超级马里奥兄弟》的世界观？这明明就是《北斗神拳》，给人感觉也相当的剽悍啊。我们看到了一个以武力取胜的马里奥。顺便我想问一下作者，桃子公主的双腿真的能分得这么开啊？

10 主题：大金刚

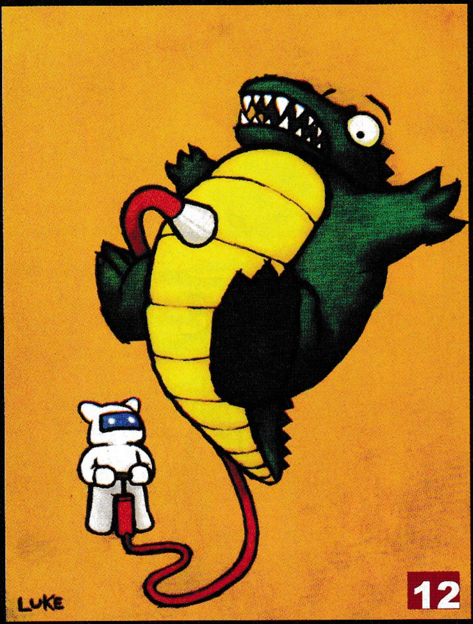
任天堂的经典人物是本次画展的主角之一。这幅“哥俩好”向我们描绘了马里奥与大金刚在游戏之外的友谊。坐在钢筋铁架上，干杯后大口的喝着啤酒，这生活才是惬意啊。













11 **主题：银河战士**

这，这不是风情万种的萨姐吗？以前由于装备的需要，萨姐不得不戴上头盔。可惜这个世界上不只一个人想把她的头盔摘掉，就如同众多玩家想见识士官长的真面目一样。

12 **主题：打空气**

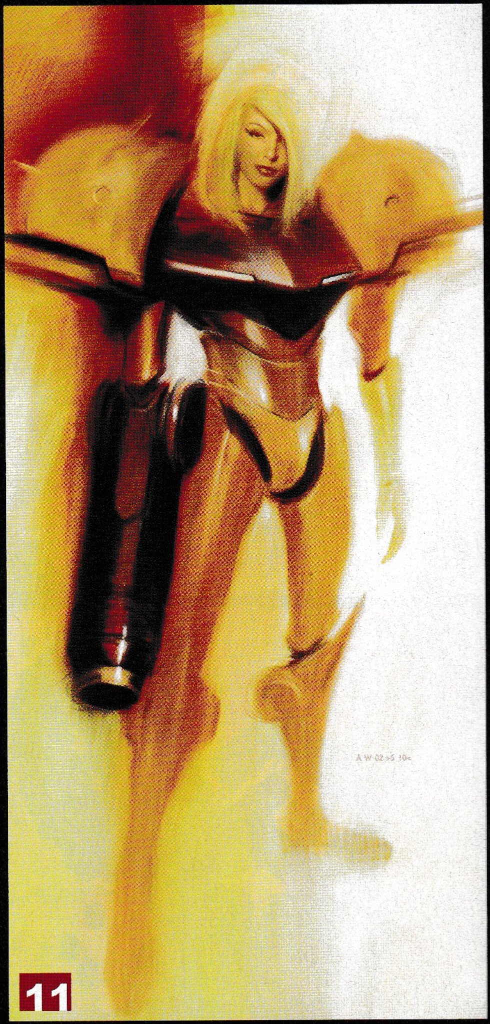
钻子先生他老爸打气先生当年可是NAMCO的大红人，其地位仅次于吃豆人。想起来这游戏的动机挺残忍的，活生生的将空气注入怪物体内后直接导致其身体膨胀爆裂而死。正因为有了这个点子该作品给玩家留下了深刻的印象。

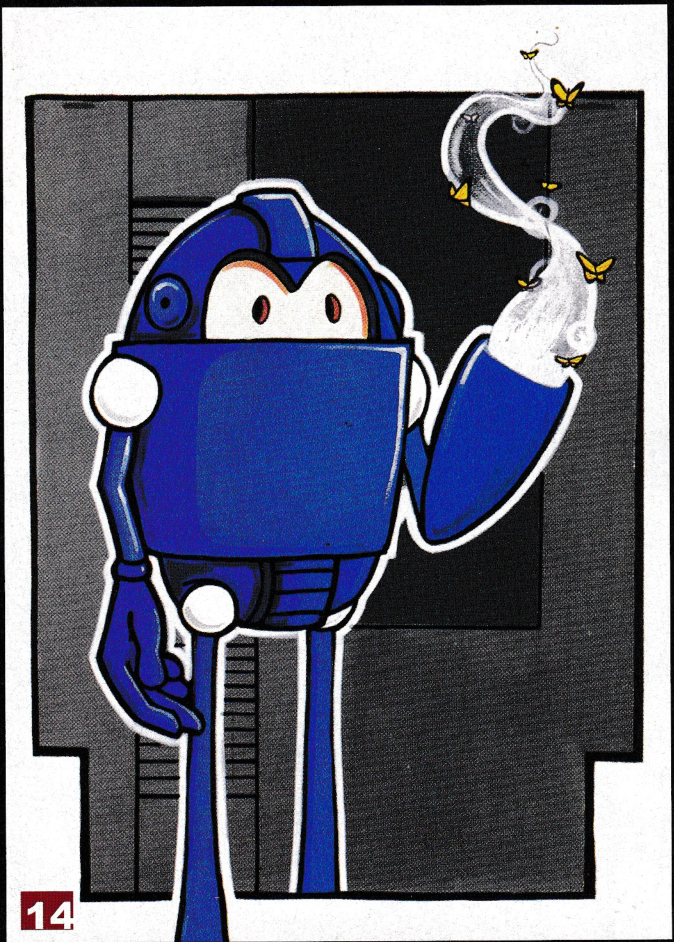
13 **主题：桃子公主**

本次栏目中惟一一幅布艺作品。调皮的桃子公主居然磨刀霍霍向小蘑菇，整幅作品看来色调是那么的天真无邪，而主题内容确是反天真的杀戮情节，西方人的大脑结构确实和咱们不一样。

14 **主题：洛克人**

本作品一改往日玩家印象中圆头圆脑的洛克人造型，如果不是全身标志性的蓝色还有所保留，我觉得这个角色就是一个灭蚊器。为什么作者会将洛克人与一群飞蛾联系在一起呢？







15 **主题：洛克人**

虽然这幅作品一看就知道主角是洛克人，不过怎么感觉面部如此怪异而又熟悉呢？仔细搜索了一下大脑，原来这个是ET外星人版的洛克人。

游戏产业解体真书



25年前，“ATARI SHOCK”将茁壮成长中的游戏业付之一炬，连年高速发展的游戏业骤然消失。“ATARI SHOCK”这个经济现象一直是分析家们试图破译的谜，关于其成因有多种说法，有人认为是雅达利对游戏软件内容缺乏管制，导致劣质游戏充斥市场；有人认为是当时的游戏抵制运动整跨了雅达利；而最能令人信服的说法是当时的游戏产业过于稚嫩，结构和制度不完善，缺乏完整的产业链，从而因为各个环节的弊端而葬送了自己。

几年后，任天堂建立了新的游戏产业，它汲取了雅达利的教训，一开始就建立了一个健康的新制度，并在其后与世嘉、索尼等的竞争中逐步完善。如今的游戏业已经是一个年产值300亿美元的巨大产业，每个环节都有极其复杂而完整的体系，足以应付任何市场风向的转变。除了玩家熟悉的开发商、发行商、主机商、零售商外，在这个体系中还存在各种玩家不熟悉的企业，如风险投资公司、经纪公司、新闻服务机构、市调公司、外包公司、测试服务公司等等，他们服务于游戏开发和发行公司，他们的存在体现了游戏业的成熟。

与游戏业一起成熟的还有热爱游戏的玩家们，他们在游戏之余开始关注游戏产业、关注游戏文化，正如《游戏·人》的每一位读者。

最初向编辑提出这个选材时笔者心里有点惴惴然，因为它更像是一篇经济系学生的毕业论文，语言平实规范，没有什么业界内幕、没有大作开发秘闻、没有名制作人轶事，它或许会让读者看得昏昏欲睡。这个题材范围太广，话题太大，疏漏之处在所难免，取“解体真书”这么一个日语化的名字只是图个时髦，要真正“解构”游戏业怕是十倍的篇幅也收不住的，也非笔者能力所及。

■文／Lancer

游戏产业现状

2006年，全球游戏业经历了一次空前的爆炸性成长，常年疲软的日本游戏业死而复生，以37.6%的年增长率创造了日本游戏业的新黄金时代；美国游戏市场规模在2006年以19%的增长率顺利渡过了次世代的过渡期，并在2007开年的几个月中以将近50%的增长率打破分析家们最乐观的估计。市调公司Infoma Media Group的一份报告显示，2007年全球互动娱乐市场将会达到521亿美元的总规模（含电子游戏软硬件、PC单机游戏、网络游戏及教育娱乐软件）。

全球游戏市场的受众群体也在发生明显变化，美国娱乐软件协会ESA发布的报告显示，目前美国玩家平均年龄为29岁，游戏购买者（含家长）平均年龄为36岁，女性已经占到玩家总数的39%。这组数字是游戏业正在从小众化娱乐发展为大众娱乐的明显的信号，显然任天堂在其中发挥了重要而积极的作用，而这种发展趋势将很可能造成游戏业的结构性变化。

虽然游戏业的增长速度惊人，不过在各种媒体的报道中还存在不少误区。例如最经常见诸报端的一种说法是"游戏业规模超过电影业"。美国游戏业的销售额早在1990年就已经超过电影票房，但票房收入在整个电影业的产业规模中仅占很小的一部分，真正占大头的是家庭音像制品（DVD、录像带等）。游戏业的整体规模虽然每年都在增长，但其竞争压力其实比电影更大。每年好莱坞推出的电影数量仅100部左右，而游戏种类多达数千种，并且分为多种平台。游戏软件的售价是电影票的5～10倍，这意味着玩家在购买的时候必然更为审慎，小厂商的小作品的生存非常艰难。一部电影可以很轻松地吸引数千万观众，而能卖过50万套的游戏已经算是获得了成功。William市调公司统计的数据显示，目前游戏业仍然是大作和续作的天下，5%的游戏作品占了游戏软件总销售额的95%，不管是盈利状况多好的发行商，只要有一整年没有大作推出必然陷入财务窘境；而与发行商签约的游戏工作室一般至少要两三年才有作品推出，并且跳票的可能性极高，因此E A 那种游戏量产化、流水线化的商业模式正在成为业界标准。

巨大的竞争压力正在让游戏业走向寡头时代，EA已经占据了美国20%的市场份额，生存艰难的中小企业纷纷寻求合并对象。在过去4年时间里，具有全球游戏发行能力的发行商数量已经锐减一半，预计在这一轮次世代战争之后，残余的国际级游戏发行商将仅剩20家。

硬件亏损而以软件盈利的商业模式仍然是游戏业的标准，硬件商通过第三方游戏软件商交纳的权利金获利，这相信是大多数关注游戏业的核心玩家们都知道的常识。不过当硬件商获得了足够的市场份额后，在软件和硬件上将会同时获得可观的利润。早在2004年，PS2就获得了全球75%的电视游戏市场，从那时起PS2已经是一台可以通过硬件盈利的主机。当然游戏机硬件的门槛比软件高得多，风险也相对较高，要让一部新主机获得成功，至少要准备10亿美元的资金。以任天堂为例，1996～2005年间，由于电视游戏市场落入索尼之手，任天堂在硬件上常年亏损，据日本《株式新闻》报道，在NDS获得成功之前，任天堂每年的硬件亏损额超过200亿日元。

电视游戏和掌机游戏目前仍是游戏业的主流，也是全球最具实力的游戏公司们的竞争舞台，新公司要想打入这一市场难度极高。不过也有一些欣欣向荣的新领域为那些垂延于游戏业高增长率的企业提供了机会。这些领域包括：

1.手机游戏：英国市调公司Screen Digest的报告预测，到2010年，全球手机游戏市场规模将达50亿欧元。手机游戏市场正在吸引大量风险投资，EA也在2005年末以6.8亿美元收购了美国著名手机游戏开发商Jamdat。

2.网络游戏：这里所说的网络游戏不仅仅是PC上的MMORPG和休闲网游，还包括家用机游戏的网络对战、网络服务。Screen Digest的报告预测，2007年欧洲和美国的网络游戏市场规模将会达到20亿美元。

3.下载游戏：该领域的门槛最低，游戏开发成本和流通渠道的要求都不高，可以说是小公司的福音。据市调公司IDC预测，2007年这块市场的规模将会达到7.6亿美元。随着X360、PS3和Wii对于该市场重视程度的提高，预计在未来五年内还将以几何级数增长。

除以上三大领域外，游戏类型上的创新往往也可以起到奇兵突起的效果。日本游戏业在上世纪90年代末的大衰退中出现了一股游戏类型创新热潮，游戏市场的细分程度非常深入，D3 Publisher公司的"SIMPLE"系列廉价游戏就是通过市场细分获得成功的最佳范例。此外，注重实用性的"严肃游戏"也越来越受重视，最近几年的游戏开发者大会中，"严肃游戏"一直是热门议题。所谓"严肃游戏"指的是不注重娱乐性，而偏向于实用性的游戏。例如LucasArts的工程师Eric Johnston曾经与一位9岁男童Ben Duskin一起，在"许愿基金会"的资助下制作了一款《Ben's Game》，其目的是让孩子们了解人体与癌症对抗的原理。

在游戏业高速发展的光鲜外表背后，也隐藏着有碍于长期发展的不利因素。暴力游戏正在成为主流，游戏业的公众形象因此受损，游戏成为各种少年犯罪的抨击对象。而游戏从业人员的生存环境也令人担忧。

在国外，游戏仍是一个收入水平相对较高的行业，但其代价是游戏制作人员高强度的工作条件。国际游戏开发者协会（IGDA）发布的白皮书显示，五分之三的游戏制作人员每周工作时间超过46小时，超过55小时的占20%，明显高于普通行业。严重超时工作的现象非常普遍，超过50%的受访者表示在某些时期周工作时间达65小时。并且大多数游戏公司的经理将超时工作视为正常现象。超时工作的主要原因是项目管理经验贫乏，导致在后期进度严重落后，IGDA的调查中只有18.4%的开发人员年龄超过35岁，有10年经验的项目带头人不到十分之一。

盗版也是欧美和日本游戏公司十分头疼的问题，美国娱乐软件协会ESA估计，每年全球盗版市场对美国游戏业造成的损失高达30亿美元。商务软件联盟（BSA）估计，全球所有电脑已安装的软件中有36%为盗版。由于不少盗版游戏比正版更早上市，在中国、韩国等地猖獗的盗版游戏同样会对欧美和日本造成极大的损失。id Software估计盗版对于《毁灭战士3》造成的损失在1500～2000万美元之间，该作的盗版早在发售前一周就已经在网上疯狂流传，同一时点的下载者数量曾突破五万。



■NDS虽然已经获得绝对成功，但在此之前，任天堂每年的硬件亏损超过200亿日元。

开发篇

概况

由于小型游戏开发商的门槛很低，三五名业余游戏开发者即可组成一个超小型的工作室，因此全球游戏开发商的数量很多。据统计，能够每隔一两年推出一部游戏的小型游戏开发商共有1250家，而平均每年能够推出2款以上游戏的开发商大约有100家。游戏开发商大致可以分为三类：第一方游戏开发商为主机厂商的子公司，第二方游戏开发商为专为某主机商的主机开发游戏的独立游戏公司，而第三方游戏开发商即自由开发商。成为第一或第二方开发商对于游戏开发团队来说有很多好处，他们可以优先获得开发机、工具和技术支持。由于第一方和第二方将所有开发精力全部放在一个平台(或同一家厂商的多个平台)上，他们可以更加深入地挖掘该主机的性能，此外，主机商会投入大量的资源宣传第一方和第二方的游戏(尤其是在新主机上市初期)，使其获得高曝光度、高宣传预算，以及最合适的上市时间。不过要是第二方开发商投错对象，将可能因而断送自己的前途。并且由于他们与主机商有长期合同，因此当其实力提升后，无法向主机商索取更高的优惠条件。

不过第一方、第二方和第三方开发商之间的界限有时是非常模糊的，例如Namco是一家标准的第三方游戏开发兼发行商，但在PS和PS2时代，Namco几乎可以说是索尼的第二方厂商，在技术支持和工具发放的优先度方面比很多第二方厂商还高。而EA这种巨型游戏发行商本身也存在第一、第二方的概念，因为他们拥有大量全资子公司以及专为其开发游戏的合作伙伴。例如EA Tiburon工作室就是EA旗下的一家非常重要的游戏开发商，员工将近400人，负责多款EA Sports和EA Sports Big的游戏品牌。Tiburon Entertainment公司由John Schappert、Steven Chiang和Jason Andersen创办于1994年，该公司因承包开发了《麦登NFL97》而成名，随后EA于1998年将其收购，更名为EA Tiburon。这是一家不仅负责游戏开发，同时也拥有市场团队的游戏工作室，而该公司接手的具体项目则是由EA全球工作室统一调配。EA是一个体系极其完备的巨型游戏公司，其员工经常需要到EA自己的大学里培训。



■EA洛杉矶工作室。

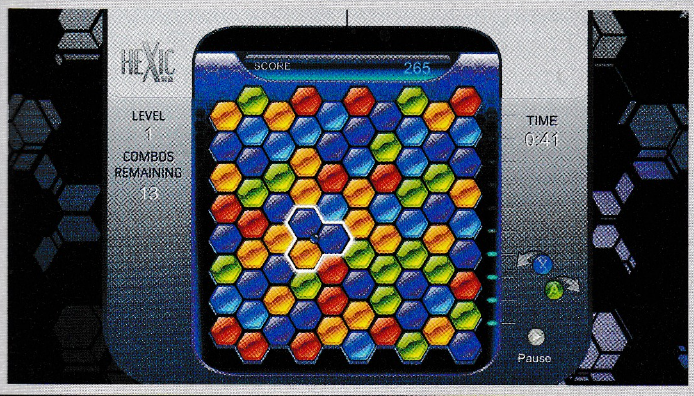
游戏的开发市场极为拥挤，每年推出的游戏数以千计，其中有机会大范围发行的只有几百款，而其中能够获得商业成功的游戏更是少之又少。每年都有新的游戏开发商成立，也有大批开发商破产。而多数游戏工作室破产最重要的原因并非其开发的游戏品质不高，而是没有充分的创业准备。

每年新成立的游戏工作室大多是由著名游戏开发商或发行商的制作人员辞职后成立，他们拥有丰富的游戏制作经验，却经常缺乏商业运营经验。虽然游戏开发商主要负责的只是游戏的制作，但同样需要有管理、销售和能够解决法律事务的相关资源。当前业界的著名游戏开发商大多创办于上世纪八九十年代，或者是由一些顶尖制作人单飞创立。早些年游戏开发市场没那么拥挤，且游戏开发较为简单，脱颖而出的可能性较高。在8位机时代，不少所谓的“工作室”其实仅有一人，游戏的设计、美工、程序乃至推销全部一人包办。如今随便做一个游戏少说就要有百来万美元，据统计获得成功的新游戏工作室仅占五分之一的比例，每次主机的更新换代都是游戏业的一次大清盘，很多小型游戏公司会在更新换代的游戏开发成本暴增中破产，也有一些公司利用这样的契机而崛起。虽然成功的几率很低，但还是有大批公司涌入，因为成功几率虽低，但一旦成功，那将是立刻飞黄腾达的彻底成功。

开发AAA级大作是所有游戏工作室的梦想，但进入次世代，AAA级大作意味着2000万美元的预算，新成立的游戏工作室不可能得到如此巨额的预算。新公司可以通过一些所谓的“边缘项目”进入游戏开发行业，这些项目可以是低投资的小品级游戏，可以是手机游戏、网页互动游戏、某大作的MOD、教育游戏，或者承接外包服务和参与开发中间软件。

小品级游戏

虽然次世代主机的游戏开发总成本在飙升，但小品级游戏的市场同时也在扩展。过去主机商担心低投资游戏品质低劣，将损害主机的形象，因此低成本游戏很难获批；此外，发行商方面则担心小品级游戏的售价太低，扣除制造费和上交给主机商的权利金后，已经几乎没有什么利润。但次世代主机对于网络发行的重视让小品级游戏重获生机，由于网络带宽限制，短小精干的创意型小品游戏成为次世代主机网络发行的主力，主机商也很乐意让那些游戏业新人们为他们的网络服务增添创新内容。X360的Xbox LIVE Arcade发展势头迅猛，并且诞生了不少精品，2006年Xbox LIVE网络对战人气榜中，小品级游戏《旋转泡泡球HD》超越了《使命召唤2》、《幽灵行动：尖峰战士》、《上古卷轴IV：湮灭》等大作，位居人气榜第二，仅次于《战争机器》。目前Xbox LIVE Arcade已经成为很多小型游戏开发商的主攻方向，位于中国上海的灵禅信息技术有限公司就早已进行这一方面的研究，并于去年10月凭借一款《疯狂老鼠》而获得微软许可，成为中国大陆首批X360游戏获许开发商；而索尼对于小品级游戏开发社群的培养其实比微软更早，早在1995年SCEJ就开展了一项名为“来做游戏吧！”的项目计划，向社会广泛征集游戏创意和作品，在该活动举办的4年时间里共有3000名创作者提交了1200部作品，《随身玩伴》就是从该活动中脱颖而出。2006年10月“来做游戏吧！”再度展开，PS3成为该活动的主力平台，从该活动中被提拔出来的创作者可以获得SCEJ提供的制作费用、硬件设备、人力资源、管理资源等，SCEJ甚至可为承担创办工作室的一切需要。该活动也让PS3的网络服务PLAYSTATION Store诞生了很多充满创意的小品级游戏。



▲《旋转泡泡球HD》是Xbox LIVE上人气最高的小品级游戏。

不过表面上简单的小品级游戏成本也并不像人们想像地那么低廉，一款普通的小品级游戏投资可能在10～100万美元，因此开发商仍然需要自己募集一些初始资金。有一些发行商专门为小公司的小品级游戏提供预算和发行渠道，在英国就有一家叫做“Play！it”的公司，专门发行PS2小品级游戏。

国内玩家所了解的小品级游戏大多数PC或者家用机上的简单游戏，不过在国外还有一种“互动电视游戏”很受欢迎。这种游戏利用了数字电视一定的互动功能，可以在特定的游戏频道中直接用电视遥控器进行简单的操作。这种互动电视游戏在欧洲非常流行。由于欧洲某些国家(英国、法国等)的数字电视用户比例超过50%，一些具有互动性的电视节目通过互动电视发挥了最大的乐趣。最著名的例子当属《谁想成为百万富翁》，这套节目本身收视率就高，而通过数字电视的互动游戏功能，用户可以直接用遥控器发送问题答案，即时参与到节目互动之中。

手机游戏

当索尼与任天堂拼命地为自己的掌机争取一线大作时，手机游戏早已实现梦幻级全明星阵容。从《FF》、《DQ》到《生化危机》、《鬼泣》，在日本的手机游戏市场可以看到绝大多数一线游戏品牌，且不少作品的画面可与PS游戏媲美。手机游戏正在成为游戏业内增长最快的领域。市调公司Juniper Research的数据显示，2006年全球手机游戏的总市场规模为31亿美元，而到2011年将暴增至176亿美元。亚太地区是手机游戏的主力市场，预计将占全球38%的市场份额，欧洲为31%，北美为22%，其余地区占9%。

手机游戏市场之所以快速发展，除了用户基数庞大以及常伴用户左右这些天生优势外，主机厂商的宽容对待也是其内容得以充实的主要原因。由于手机游戏与家用机和掌机不存在直接竞争，索尼、微软和任天堂一般不会限制第三方在手机上开发游戏，因此日本大多数主流游戏发行商都将自己的看家大作打入手机游戏市场。不过也正是因为大作太多，导致日本手机游戏市场的竞争异常激烈，盈利性往往不及欧美。目前欧美的一些大型游戏发行商也开始积极投入手机游戏市场，EA早在2004年就已经向手机领域投入1亿美元，并组建了一个精英团队。2005年末，EA又以6.8亿美元的巨资收购了著名手机游戏开发商Jamdat。

潜力无限的手机游戏市场是新游戏工作室很好的选择，只要投入10～15万美元就可以做出一款质量尚可的手机游戏。不过由于手机游戏面向的是大众化市场，因此品牌在游戏的销售上会起到关键性的推动作用，新公司的原创作品较难引起注意，而如果加上品牌授权费，成本同样可能攀升到百万美元以上。

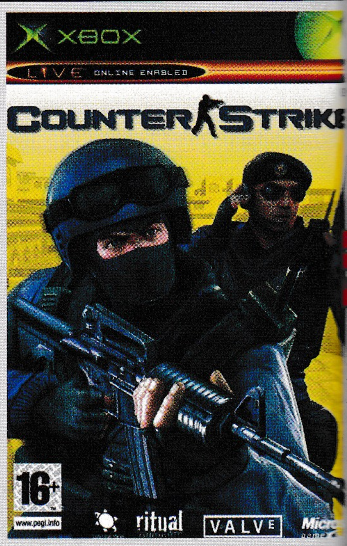


▲画面颇强的手机版《鬼泣》。

MOD

MOD是很多业余游戏开发者进入游戏业的起点。所谓MOD是"Modification"的简写，即采用官方或非官方的编辑器对知名大作进行修改，制作出资料片性质的作品甚至完全不同的新作。MOD的开发起点极低，大多数流行的PC游戏都会有玩家开发的MOD版本，他们将自己创作的MOD放在网络上提供免费下载，而下载者的数量有时会十分惊人。由于MOD游戏所采用的技术和内容都来自于原作，其版权归原作开发商所有，因此MOD开发者无法将其作品作为零售用途。不过只要有人气的作品就必然会带来经济效益，某些超高人气的MOD甚至会超越原作本身，最著名的例子当属红遍全球的《反恐精英》，这款由加拿大籍华裔玩家参与主创的MOD作品是迄今为止全球最成功的网战型FPS，Valve后来从开发者手中买走了游戏发行权，其零售版销量超过千万套。在《半条命》和《半条命2》之间相隔的5年时间里，《反恐精英》一直是Valve的重要经济支柱，《半条命2》的开发成本有一半来自《反恐精英》。

MOD的走红最大的受益者自然是原作的开发和发行商，而MOD作者也可以因而走红。《战地1942》有一个人气极高的MOD叫做《沙漠作战》，参与该作开发的是几位业余游戏开发爱好者们创办的Trauma工作室。结果《沙漠作战》的网络对战人气比《战地1942》还高，EA与DICE因而高价收购了Trauma，并为其安排了重要的游戏开发项目。



▲全球人气最高的MOD《反恐精英》，Xbox版同样大受欢迎。

游戏外包

由于欧美和日本的游戏开发人员薪资远高于中国、印度等发展中国家，因此对于一些技术含量较低的工作内容，大多数知名游戏工作室都采用了外包的方式。一款百万级大作的核心开发组成员可能只有三四十人，而参与外包制作的成员会达到数百人。据统计游戏开发的外包会给整个项目节省50%～70%的预算！

Screendigest的研究报告显示，目前全球游戏外包市场的规模已达11亿美元，到2010年将会达到25亿美元，达到游戏开发支出的40%！目前全球有60%的游戏工作室从事外包工作，到2008年将会增加到90%。

随着游戏画面的精细，人物建模从数百个多边形发展为数十万多边形，并且还要有可破坏的场景，和大量的视觉特效，逼真的环境光线。这就意味着游戏开发中美术工作的外包成为必然，而美工外包在所有外包业务里也是增长最快的。游戏开发商和发行商在合同中通常都会同意将部分美术工作外包，因为这是节约总成本的有效方式。外包成本通常是在预付订金阶段就支付给开发商，开发商会在其建议书中列出需要外包的美术内容条目。

接手美术外包项目也是新游戏工作室的起家之道，他们可以借此培养与一些大型开发商或发行商的关系，并且了解为特定主机开发美术内容的限制(游戏机的显存容量限制通常是最让开发者头疼的事)。

美术工作外包的成本取决于所需的质量、数量、项目持续时间等，收费方式非常灵活，有每人力工时计费，CG动画的时长计费，也有部分对画面要求极高的项目采用权利金制度。

为了保证游戏的质量，开发后期阶段的纠错调试和游戏性评估是不可或缺的，这个过程相当繁琐复杂，因此有些发行商将这一部分工作也外包给专业公司。Absolute Quality和Beta Breakers就是专门提供此类服务的专业QA(全称为Quality Assurance，即质量保证)服务供应商。过去QA公司的主要业务对象是PC游戏，因为PC游戏需要考虑玩家各种可能的电脑配置，为了确保在各种常见配置下都能流畅运行，发行商会要求QA公司在数百种硬件配置下进行游戏测试，并通过推测得出未测试配置的准确结果。

专业QA服务无法在家用机游戏市场大规模开展的主要原因在于主机厂商的管制太严格，如果发行商将开发和调试系统提供给外部QA公司，主机商会要求发行商承担安全性和使用权限的责任。发行商担忧的另外一个问题是源代码泄露，因游戏QA而导致源代码泄露，将导致盗版比正版率先面世，给发行商造成难以估量的经济损失。当然专业QA公司出于商誉考虑，对于游戏源代码的保密是极其严格的，近年来这些QA公司已经在电视游戏领域有长足的发展。



▲PS3《源氏：神威奏乱》的人物建模就是外包给中国公司开发的。

游戏工作室的创办

任何一家游戏公司的草创之初，编写商业计划书可说是头等大事。商业计划书的好坏将直接决定能否争取到资金，以及能否获得发行商的合同。编写商业计划书时必须进行大量而深入的市场调研，在市场调研的过程中也有可能发现新的商机。一份出色的商业计划书是向银行和融资机构争取贷款的关键，也有利于招募员工。

一份完整的商业计划书一般不超过50页，以30页左右为宜。计划书的头两页为摘要，财务计划及相应文件占10～15页，不管计划书提交的对象是谁，这两部分是不可或缺的。由于计划书的提交对象很多，因此也有"模块式计划书"的说法，即针对不同对象关注的内容将计划书的不同"模块"组合在一起。例如发行商关注的是开发团队成员的经验，而银行关心的是能否产生稳定的现金流，按时偿还本息，风险投资基金则更看重两三年内的潜在收益潜力。

筹资

筹资的类型主要有三种：贷款、募股和风险投资。在贷款筹资方式中，过渡性贷款非常常见。由于开发商需要在项目达到一定阶段时才会获得发行商提供的资金援助，而在此之前可能会经常出现现金流短缺的情况，这种时候就可以通过过渡性贷款短期筹资。贷方为规避风险，会要求借方严格按照计划还款。如果开发商已经获得发行商的意向书或者合同，此类贷款很容易申请。

募股是由朋友、家人或投资基金以参股的方式提供长期投资，参股者对于风险的接受度更高。风险投资的方式与募股有一定的相似之处，追求高风险、高收益的风险投资公司参股的方式提供资金，不同之处在于，游戏公司会在合同规定的期限内以更高的股价回购股份。因此风险投资公司在合作的3～5年内就会彻底退出，与该游戏公司再无瓜葛。通常风险投资公司只会向那些前景极为光明的游戏公司投资，例如该公司拥有突破性技术，或有名制作人撑场面。在.com泡沫的高峰期，风险投资公司每年的投资回报率可达100%～500%。

招聘

开发人员是一家游戏公司最宝贵的财富，游戏公司的实力如何完全取决于其开发团队的构成，在这样一个求才若渴的行业里，游戏开发人员的招募需要采用多种方式。

最常见的方法自然是招聘广告。


■环境像个大学校园的EA总部。

游戏业的招聘广告投放渠道主要是杂志和网络，美国的《游戏开发者》、英国的《Develop Magazine》等面向游戏开发者的专业杂志是针对性最强的招聘广告投放渠道。如果希望将广告成本降到最低，面向游戏开发者的论坛是最佳选择。游戏开发行业对网络的依赖性很强，专业游戏开发网站和论坛都有大量用户为游戏开发者，在这些站点发布招聘广告成本低，甚至可完全免费。这种招聘广告通常会吸引大批求职者，不过绝大多数都是缺乏经验的新手，在应聘者的挑选方面较为棘手。相比之下，通过关系网络或者出席展会可以更有针对性地找到经验丰富的开发人员，因此每年的E3展和游戏开发者大会不仅是厂商展示产品的地方，也是招聘游戏开发高手的大好机会。

传统的校园招聘方式也是游戏公司招聘员工的主要渠道，欧美的游戏人才培养机制非常完善，当今很多顶级制作人都是从上大学时就已成名在外，而很多靠近知名大学的游戏工作室也因为近水楼台的优势而长盛不衰。例如《雷神之锤4》、《命运战士2》等名作的开发商Raven公司就靠近威斯康星大学，《黑道圣徒》的开发商Volition靠近伊利诺斯大学，鼎鼎大名的军事惊悚小说作家汤姆·克兰西创办的Red Storm靠近北卡罗莱纳大学，《龙与地下城Online》开发商Turbine靠近麻省理工学院。除了各种综合性大学的游戏相关科系外，在美国还有专门培养游戏人才的学校，如Digipen和Full Sail。很多学生早在毕业前就已经参与家用机大作开发，在大学期间就成立游戏工作室的也不在少数。

薪酬

游戏开发在国外也是属于收入相对较高的行业，其中又以美国的游戏制作人员平均收入水平最高。根据美国《游戏开发者》杂志对5600名游戏开发人员进行调查的结果显示，2006年美国游戏开发者的平均年薪为73316美元，而这比起2005年的75039美元已经是稍有降低。游戏从业人员中收入最低的为QA工作者，他们主要负责游戏测试，由于技术含量较低，他们的平均年薪为37861美元。作为游戏开发主力的游戏设计师平均年薪为61538美元，并且其收入水平正逐年提升，在过去3年里已经提高了5000美元。

比较令人意外的是，虽然人们对游戏画面的关注度远高于音效，但音效设计师的平均年薪高于美工。2006年美国游戏音效设计师的平均年薪为69935美元，而美工的平均年薪为65107美元。在很多游戏工作室中，编程师是企业的核心竞争力所在，他们的能力将直接决定游戏的技术水平，因此游戏编程师在游戏的实际制作者中平均收入是最高的，平均为80886美元，而游戏制作人平均为77131美元。当然，在游戏从业人员中平均收入最高的职业还是管理者和法务部人员，他们的平均年薪为95596美元。

相比之下，欧洲的游戏从业人员平均薪资比美国低33%，管理者和法务部人员平均年收入为5.3万欧元，制作人为4.5万欧元、编程师为4万欧元、游戏设计师为3.45万欧元、音效设计师为3.475万欧元、美工为3.43万欧元、QA为2.6万欧元。


■任天堂是日本平均薪酬最高的游戏公司。

日本的游戏开发人员薪酬与欧洲接近，不同企业的差距很大，主要还是看各企业的盈利状况。例如盈利状况最好的任天堂员工收入也是最高的，日本某杂志披露的数据显示，任天堂员工的平均年薪为831万日元，即使是刚刚加入公司的大学毕业生月薪也有23.4万日元；而世嘉的员工平均年薪为515万日元、Capcom为572万日元、SE为579万日元、Konami为599万日元、Koei为644万日元。

游戏开发立项

开发提案

由于发行商对于游戏档期安排极其重视，游戏开发商向发行商提交的产品介绍需要包含多方面内容，这套资料会被送到发行商的多个部门进行审核，各个部门各取所需。产品介绍的资料集中最重要的自然是产品信息本身，负责游戏收购的部门最关注游戏概念和开发预算，市场部需要了解游戏卖点，测试部门需要详尽的设计文档进行游戏评估。

资料集的第一部分自然是对该游戏的总括，通常是10～15页的文档，这是收购部门和市场部门的经理们首先要看的内容。文档中包含游戏概念描述、画面描述、游戏系统描述、完成的时间计划、对应平台及预算。随后附上一页"游戏卖点列表"，这一页内容是让经理们用最少的时间迅速了解该作的卖点，通常会提供几张游戏截图，以及该作的五六个独特卖点。

当经理们对游戏总括产生兴趣，紧接着将由技术部门审核开发商提供的技术设计文档。该文档需要详述游戏引擎设计细节，最好与市面上的游戏引擎进行对比，如果在技术上并不是很高端，可以避重就轻地谈谈引擎的某些独特性能，某些游戏仅凭引擎就足以说服发行商投资。

游戏概念和技术都获得通过后，发行商需要了解该作所需的开发时间和预算。文件中必须详细描述各个阶段性目标的具体内容、完成时间以及所需费用。发行商会针对这款游戏制定一张损益表，对该作进行销量预测，分析其盈利性。因此开发商可以在文件中加入同类游戏的销量表。

在整个资料集中最重要的部分当属游戏DEMO。该DEMO应该突出游戏的卖点，体现游戏系统和所采用的引擎优势，画面必须尽量与成品接近。华丽的画面和运行的稳定性是迅速吸引发行商的关键。产品描述的最后部分是竞争力分析，除了同类游戏的销量数据外，还应提供同类游戏的发售时间表。

产品描述部分可以附上开发商的历史和现状资料。很多发行商会要求在合同中写明参与开发的主要制作人的名字，确保实力级制作人实际参与到游戏开发之中。在这部分文档中最重要的就是提供开发团队及个人过往参与制作的游戏、对应平台及销售数据。即便参与制作的游戏销量不佳，只要是在合理的预算下准时完成，同样可以吸引发行商的注意。最后附上的工作室独有技术可以起到画龙点睛的作用，可体现该工作室独有的市场竞争力。



▲像席德·梅尔这样的名制作人自然很容易找到发行商。

发行商对于开发商提交的项目提案，主要从盈利性和风险性两个方面进行评估。很多游戏开发商的规模都很小，游戏开发到中途就倒闭的情况屡见不鲜。游戏产业是一个以大作为主体的行业，据统计每年销量超过10万套的PC游戏仅占3%，家用机游戏为15%，而对于很多游戏项目来说10万套的销量连成本都保不住。因此发行商需要考虑该作是否有流产或者商业失败的风险。

多数游戏项目被撤销主要是因为开发进度落后或者质量太差，因此有着良好游戏开发记录的开发商会率先获得发行商的青睐。鼎鼎大名的《文明》之父席德·梅尔刚刚成立Firaxis工作室时，媒体曾报道找到Firaxis办公室的发行商络绎不绝，其第一个项目几周内就被发行商签走了。当然那些刚出道的小工作室是不可能享受此等待遇的，发行商通常要求看到几乎已经完成的游戏作品才能作决定，即使已经签了合同，也只会支付数额很小的订金。因此新成立的游戏开发商一般要通过其他渠道募集公司的创办资金。

为了降低风险，发行商一般最看中畅销游戏的续作，其次是基于著名影视、小说或漫画作品改编的游戏。而毫无根基的新游戏公司要想让发行商切实降低风险，可以提议开发低成本游戏。

附录1

游戏引擎

发行商不会轻易为游戏宣传投入血本，除非他们准备打造一个新的品牌，并且该品牌的所有权必须归发行商所有。不管游戏开发的项目提案是由哪方提出，最终其品牌所有权大多是落在发行商的手中。所谓的游戏品牌知识产权包括的不仅是游戏名和标识样式，还包括剧情、世界观、画面风格、音乐等属于一个游戏的标志性内容。开发商会在合同条款的谈判中争取品牌所有权，不过一般很难成功，并且即便成功，也可能意味着发行商大大降低宣传力度，导致该品牌难以取得成功。因此比较常见的结局是开发商在合同中争取整个游戏系列的优先开发权。

当然，品牌所有权归发行商，并不代表开发商无法保留该游戏的一切权利。游戏开发中所使用的技术通常由开发商保留所有权，这里所说的"技术"主要是指游戏引擎。引擎授权正在成为很多游戏工作室的主力收入来源，Valve的Source引擎、id的《DOOM3》引擎、Criterion的Renderware引擎，以及正当红的Epic Games的"虚幻引擎3"授权费都十分可观，一款优秀的游戏引擎授权费可达25～50万美元，并且还要征收游戏销售总收入的2%～5%作为权利金。Epic Games的"虚幻引擎2"基础授权费为35万美元，如果相应游戏为跨平台作品，那么每增加一个平台另收5万美元，其权利金为游戏销售总收入的3%。"虚幻引擎3"走红后，授权费也一路飙升，基础授权费达75万美元以上，每增加一个平台另收10万美元；即便如此仍有大批游戏公司蜂拥而至，目前已经有超过60款游戏使用该引擎进行开发。



▲"虚幻引擎3"打造的《虚幻竞技场3》画面令人惊叹！

开发合同

游戏开发商与发行商之间所签的合同主要分为两种：以成本为基础和以权利金为基础的合作方式。"成本＋利润"型合作方式可以将开发商的风险降到最低，在合同转包(如部分开发工作外包)的情况下最为常见，一些名气较小的游戏工作室也乐意采用这种收入较低但较有保障的合同。这种合作方式通常分为四个步骤：

1.提案。发行商会向开发商征求游戏开发项目的提案，大多是根据发行商已有品牌的新作项目，提案中会指出对应平台、交货时间等大方向。

2.评估。发行商对开发商的提案进行成本和潜在收益评估。

3.谈判。发行商通常会寻找多家开发商竞标游戏开发项目，发行商给出的报酬通常是在其评估的成本基础上增加20%～40%的开发商应得利润，当然，开发商对于该项目也会有自己的成本评估准备。

4.开发。项目资金到位后，开发商的利润所得取决于其成本控制能力，在极个别情况下，开发商可能会亏本完成项目，发行商为避免项目流产也有可能临时补充资金。

只要对项目进行较为准确的评估和管理，"成本＋利润"的合作方式对于开发商而言风险一般是很低的，但如果游戏热卖，开发商可能会追悔莫及。而对于发行商而言，这对于游戏品质也是非常不利的，因为开发商出于成本考虑可能会在各个方面偷工减料。因此在传统上权利金合作方式更为常见，这种方式主要分为三个步骤：

1.预付款。发行商先向开发商支付一定金额的预付款让游戏开发项目得以启动。

2.预付款回笼。预付款与初期销量挂钩，也就是说发行商在游戏发售后至少要赚够预付款的金额才会开始支付权利金。

3.权利金。游戏销售额超过预付款后，发行商每卖出一套游戏，开发商就会获得一定的权利金或者销售收入分成，其所占比例在游戏的不同销售阶段会有所不同。

合同谈判

发行商完成对游戏的评估通过之后与合同签署之前，还存在一个合同谈判阶段，发行商规模越大，谈判的过程通常就越长。谈判的主要内容是订金数额和权利金比率。财务状况较为稳定的开发商可以提出较低的订金数额和较高的权利金比率，这是其对于游戏品质的自信体现，这也是发行商希望看到的。发行商与开发商之间的游戏权利金比率在游戏的整个销售周期中并不是一成不变的，因为零售商在游戏上市一定时间后通常会折价销售，此时发行商提供的批发价也会降低，因此会修改提供给开发商的权利金条件。

权利金的计算有很多参考因素，其总体原则是：PC游戏不低于售价的15%，通常的标准是25%。家用机游戏的开发商权利金计算较为困难，因为发行商还要向主机商缴纳不同比率的权利金。通常开发商从一款售价19.99美元的游戏中只能获得2美元权利金，49.99美元的正常价游戏可以获得10～12美元的权利金。发行商还有可能将游戏作品转授权给其他公司，例如发行商在某些地区没有发行渠道，此时只能通过其他公司代理发行，这种情况下开发商可以从发行商的转授权所得中获取35%～50%的收入分成。

进入X360时代后，游戏的本地化(Localization)成为一个极为重要的议题，X360的所有第一方游戏全部以全球为目标市场，并且各个国家的本地化版本推出的时间间隔日益缩短。这股潮流在其他第三方游戏发行商中也开始迅速蔓延，而游戏的本地化费用也是一笔不小的开支。游戏的本地化需要考虑的不仅是文字和语音的翻译，实际内容也要根据当地的情况进行修改。例如德国作为欧洲最大的游戏市场，在暴力游戏方面的管制极其严格，在德国发行的动作射击游戏中，敌人通常是机器人或外星人或怪物，并且不能出现红色血液；此外对于纳粹主题德国的评级机构自然也是极其敏感。不过德国对于游戏中的色情内容几乎没有管制，而美国评级机构最敏感的正是色情内容。



■《战争机器》因过于血腥而被德国封杀。

由于发行商越来越需要游戏的多国版本同步上市，本地化工作从游戏开发阶段就要开始，本地化工作通常由发行商安排的专门的本地化小组完成，开发商在游戏制作阶段就要将需要翻译的文本、图片等发给发行商，随后发行商将翻译后的文件发回开发商，将其编入游戏中制作成不同版本。

为有效管理项目风险，大多数游戏发行商将游戏分为多个开发阶段，开发商完成某个阶段性目标后就将已经完成的部分发往发行商，发行商进行评估通过后向其支付订金，如果发行商发现游戏品质远远没有达到预期，将可能随时终止合同。

一份游戏开发合同通常为8～30页，发行商会提供一份所谓的"标准开发协议"，别被"标准"这个头衔蒙蔽，其实大多数条款都是可以商榷的。开发商虽擅长于游戏制作，但在合同谈判方面如果没有专业律师或经纪人出席，必然会吃大亏。合同中对于游戏各个细节的所有权都有明确规定。

对于一家新游戏开发公司，第一份开发合同将会对其今后的发展产生深远的影响，选择经纪公司解决合同相关问题是较为稳妥的方式。经纪公司一般在发行商集中的地区都设有办事处，便于代表开发商与发行商进行接洽。经纪人在发行商圈内的眼线和关系网都很广，对发行商的需要十分了解，能够让开发商最大限度地满足发行商的需要，同时经纪人也可以帮助发行商寻找优秀的游戏开发商。不过经纪人的收费不菲，一笔200万美元的开发合同，经纪人的佣金可能就要20万美元。如果经纪人可以为开发商或发行商争取到有利的条款，这笔佣金可谓物有所值，他还可以帮双方省下很多差旅费和频繁奔波的辛劳——从经纪人介入到合同签订，通常要花9个月，这段时间的人力和差旅成本也是一笔不小的费用。

制作人

合同签署后，一家优秀的发行商不仅会提供资金，还会对游戏设计提供指导，并租借开发设备(家用机游戏开发全套设备成本相当昂贵)，或者为游戏争取在媒体中的高曝光度。还有一点极为重要的是，发行商可能会指派一位著名制作人担任项目监制，该制作人会为向发行商争取更多资源，例如租借测试工作室、提供额外设备、组织特殊培训等，有些制作人甚至会帮开发商摆脱发行商施加的压力。

制作人扮演的是游戏项目管理者的角色，当他们提出一个新作项目时，会寻找合适的开发团队，或者为某个开发团队寻找合适的项目。制作人会将开发团队引荐给发行商的决策者，帮助开发团队拓展在公司内的关系网络。制作人还会向开发团队提供已获发行商批准的项目提案样本，开发团队可以根据其中对技术设计、游戏设计、时间安排、预算等方面的描述来撰写计划书。项目获批并投入开发后，制作人会评估游戏开发进度，并掌握开发方向。当开发团队准时完成阶段性目标，制作人会向发行商争取报酬。与制作人建立愉快的合作关系意义重大，如果双方合作不快，制作人可能会给开发团队制定几乎不可能完成的进度表，在最糟糕的情况下，开发团队的项目可能会被取消，甚至未来也很难获得新项目。

据统计，美国的制作人有87%为男性。在游戏公司最集中的加州，制作人的平均年薪为8万美元。制作人又分为联合制作人(在某些游戏公司相当于助理制作人)、制作人和执行制作人，普通玩家所熟知的那些大名鼎鼎的制作人一般为执行制作人，他们的年薪平均约18万美元，而宫本茂、小岛秀夫这和灵魂级制作人的收入则是与企业CEO处于同一级别。相比之下，联合制作人的收入就要低得多，加州游戏公司的联合制作人平均年收入仅5万美元。前GameSpot主编Greg Kasavin最近的新工作就是EA洛杉矶工作室的联合制作人。

由于制作人本身也存在多种级别，因此游戏开发商在与他们打交道时应专攻实权者。对于谁是实权者的判断也不能光看头衔，因为各个公司对于"制作人"这个头衔的定义是不一样的，不过不管发行商派到开发商的制作人是属于哪种级别，他们基本上就是发行商的总代表，万万得罪不得。通常在游戏公司的制作人权力结构为：开发部副总裁→执行制作人→高级制作人→制作人→联合制作人→助理制作人→开发助理。

一个家用机或PC游戏的制作人通常同时负责3～5个游戏项目，如果项目规模很小，例如手机游戏，制作人同时负责的项目还会更多，同时负责10～20个项目的情况并不罕见。制作人最大的职责就是确保游戏开发项目按照既定的计划顺利进行，"沟通"在其日常工作中占了最大比例，沟通的内容包括BUG列表审查、进度评估、宣传计划说明、开发方向调整、产品评估等。在制作人的日常工作中，花在各种沟通上的时间大约占了70%，产品评估占15%，进度评估占10%，竞争力分析占5%。



▲作为全球最知名游戏制作人，宫本茂为任天堂创造的价值超过百亿美元。

游戏开发流程

游戏开发的第一个阶段是概念设计阶段，这个阶段通常由一到三名高级制作人参与，这个阶段需要灵感的火花，没法制定时间进程，它很可能只是制作人在从事其它游戏开发时的一个创意闪现。创意雏形出现后，还要用一到三个月的时间（甚至更长）从各个角度进行推敲。大方向确定后，用短短几句话描述游戏的精髓，将其作为新项目的开发声明。

创意框架确定后，要开始安排开发团队，为设计概念添加元素，使其血肉丰满。预生产阶段的意义有两点：首先是制作一个小小的可操作版本，为最终成品提供一个大致的预览；其次是提出完整的设计、美术、技术等细节。有效的预生产阶段会占到整个项目25%～30%的时间，在一个开发时间为2年的标准游戏项目中，预生产阶段为六七个月左右。这个阶段由游戏设计师和制作人带头，在制作过程中还可以逐步加入各个小组的主管，例如美术组、QA组、技术组，其意义在于让各个小组"贯彻精神"，了解游戏的重点和方向。首先、也是最重要的一个步骤叫做"宏观设计"，这个阶段主要围绕游戏创意和系统，接着就会进入"微观设计"，让各个细节逐渐丰满，包括角色设定、人物动作、关卡特征，更重要的是制作一个游戏的粗略原型，涵盖游戏系统、用户界面设计，以及确定美术和音乐方向。

预生产阶段的成果是一堆文件资料、设计原型和第一个游戏可试玩版本，它只是最终游戏的沧海一粟，却可以发行商直观地了解游戏方向。发行商对于第一个可试玩版本没有太大问题的情况下，项目将会正式进入生产阶段。在正式进入生产阶段之前，有必要对最初提出的项目概览再次进行温习，让开发组的各个成员心中都有对整个游戏最终形态的清晰认识。

进入生产阶段后才意味着游戏开发项目正式确立，生产阶段占整个项目时间的50%，通常为一年时间。如果预生产阶段的规划足够完善，生产阶段的工作会顺利很多。在生产阶段中，每隔4～6周就要完成一个阶段性目标。阶段性目标由制作人与美术、技术、设计小组的负责人商议确定，外部管理层对于阶段性目标的设立也会给予很大压力。每个阶段性目标完成后都要进行评估，阶段性目标通常是游戏画面和技术方面的完成度，而这些进化都是为了让游戏性加强，如果每个阶段性目标完成后没有看到明显的趣味性提升，有必要考虑改变方向。

游戏开发的后期阶段对于制作人员来说是最艰难、最紧张的，发售档期的逼近让工作压力骤增，而随着游戏内容的复杂化，任何意想不到的问题都可能造成灾难性后果。这个阶段占整个开发项目20%～30%的时间，如果游戏有复杂的线上多人模式，这个阶段的时间将会大大延长。

后期生产阶段有两个阶段性目标：即在各种游戏媒体中经常看到的"alpha"和"beta"。alpha阶段是让游戏开发者们又爱又恨的阶段，初期规划的所有游戏要素都已具备，游戏界面已经完成，不需要再添加美术和音效内容。对于一个管理得当的游戏项目，alpha阶段意味着万事俱备，而在另外一种极端情况下，alpha出来的成果完全与最初的构思背道而驰，必须推翻重来。对于品质要求极为苛刻的大作，alpha阶段可谓如履薄冰，在此阶段将游戏推翻重来的例子并不罕见，比较著名的有《生化危机2》和《生化危机4》，不过最终的事实证明了Capcom的明智选择，这两部作品在"《生化》系列"历史上是公认的杰作。

在alpha阶段中，设计团队的主要工作是对游戏的节奏、平衡性进行调整，有必要的话还可以根据当前已有的内容增加一两个关卡或场景，在这个阶段里，制作人员们要一遍又一遍地重玩游戏，并且要招募普通玩家对游戏进行测试和评估、寻找明显的游戏BUG、任务设计上的疏忽等。alpha版本做出来后，开发团队需要充足的时间对余下的关卡和场景进行润色加工，修整测试中发现的错误，这段时间占总项目时间的10%～15%。

alpha阶段之后的beta阶段将会邀请更多玩家进行测试，beta阶段的最主要目的就是通过大规模的测试寻找BUG，以及对游戏性进行评估。与此同时，制作人和其他相关人员开始进行生产、包装、发行和营销的最终准备，beta阶段的时间一般为6～8周左右。beta阶段结束，所有BUG都被修正之后，游戏被制作成"母盘"(Gold Master)，意味着开发工作的彻底结束。



▲最初形态的《生化危机4》，进入alpha状态后被推翻重来。

附录2
动作捕捉

小型游戏工作室的设备有限，仅凭借几台电脑是无法完成游戏开发的，现代游戏的制作大多离不开动作捕捉。动作捕捉技术通常使用电磁或光学感应器将人体动作捕捉到电脑中，再将其所生成的数据输入游戏引擎。动作捕捉的拍摄与电影拍摄相似，



需要有导演、剧本或"动作列表"，对于演员的挑选也很有考究，需要充分考虑其动作特点是否与所需的动作相符。

动作捕捉的昂贵设备是普通工作室无法承受的。游戏开发商可以通过两种方式使用动作捕捉设备：发行商提供或求助专业动作捕捉服务供应商，拥有独立动作捕捉工作室的发行商并不多，大多数公司都是将这部分内容外包给专业公司，其全套服务的要价一般为15万美元以上。动作捕捉工作室之间也存在激烈竞争，一些有实力的工作室推出了贴心的配套服务，例如拍摄后的细节纠错、数据处理，以及帮助游戏公司将这些数据整合到引擎中，甚至还有一些工作室推出了专门的数据处理软件。



发行篇

对于大多数游戏开发商来说，最困难的事情不是3D建模或游戏引擎，甚至与游戏开发本身也毫无关联。最让小型游戏开发商头疼的是如何将游戏卖到玩家的手中，暴雪、Valve之类能够让发行商趋之若鹜的名门毕竟只是少数，在大多数游戏开发商眼中，发行商就是他们的上帝。要获得发行商的垂青，游戏开发商必须准备出色的游戏试玩DEMO，还要有详细描述成本预算、宣传计划和档期安排的文件资料。多数游戏发行商会聘请游戏玩家负责游戏的审阅和评测，但这并不意味着他们有耐性深入研究每个开发商提交的游戏DEMO，因此开发商提交的DEMO中必须包含对游戏的详细讲解，或者至少是一份能够让对方迅速进入高潮部分的简明攻略。即使开发商提供的DEMO足够出色，甚至整个游戏已经基本开发完成，发行商也不一定会感兴趣，他们要考虑游戏的受众面、要分析各种市场数据，他们对于开发团队的经验尤其重视，有着大作开发经验的工作室显然是最受青睐的，而如果向发行商推销的只是他们的处女作，将很难获得认可。由于获得发行商的资助非常困难，初出茅庐的游戏小组往往病急乱投医，随便找家发行商，全盘接受对方提出的苛刻条件。这对于公司的长远发展是非常不利的，因为发行商会利用合同条款牢牢掌握未来的合作方向。

由于竞争加剧，很多独立游戏开发商走上了被发行商并购的道路，也有一些公司通过风险投资自行负责整个游戏项目。在欧美大多数独立游戏开发商是从PC游戏起家，因为PC是开放平台，几乎没有门槛，三五个志同道合的游戏开发业余爱好者即可成立工作室。而能够进入电视游戏领域的大多是实力和经验相对丰富的开发商。家用机游戏的开发工具包价格一般为一万美元以上，且要求开发商至少与一家发行商存在合作关系，因此很多小型工作室都是通过PC游戏进入游戏业，然后再经由发行商的引荐进入利润更高的电视游戏行业。

游戏成本构成

采用权利金合作模式时，当游戏销量突破既定数额，开发商将会收到权利金。发行商通常是每季度支付一次权利金，其计算范围是零售商已经支付账款的部分游戏，这意味着发行商要等待漫长的时间（通常为5个月）才能收到权利金。但开发商在这段时间里必须向员工支付薪水，如果其收到的预付款已经消耗殆尽，对于同时只能开发一两款游戏的小型游戏开发商而言，这将会是一段可怕的、有出无入的时期，经营风险极高。因此在市场前景迷茫的次世代过渡期，游戏开发商开始更多地采用"成本＋利润"的合作方式。

业内言论在开发商和发行商的收入分成方面通常对开发商予以同情，因为他们才是游戏开发的主体。但从纯粹的财政角度来说，发行商占收入大头体现了高风险高回报的市场定律。

从FC时代开始，游戏软件的制造一直是由主机商全权负责，第三方游戏软件发行商需要向主机商支付制造成本和权利金，有时这些资金需要提前支付。在早期任天堂对第三方严格控制的时代，软件生产数量和时间安排都是极为严格的，在年末商季期间生产能力吃紧时，哪些游戏获得优先权完全由主机商决定。索尼对任天堂的制度进行了一定程度的改革，但由主机商统一制造软件的本质不变。世嘉DC在游戏业内首次引入了由第三方游戏发行商自行生产软件的制度，随后微软的Xbox也延续了这一趋势。

售价50美元的家用机游戏的成本构成

成本	用途	支付方	收益方
3美元	包装及用料	发行商	制造商
7美元	发行权利金	发行商	主机商
13美元	零售利润	消费者	零售商
3美元	减价储备*	发行商	零售商
8美元	开发成本	发行商	开发商
10美元	运营成本	发行商	发行商
6美元	市场宣传	发行商	广告公司及传媒

*减价储备指的是无法按正常价格销售，只能清仓处理的游戏所占的比例。

零售渠道

广泛而深入地占领零售商的货架是一款游戏获得商业成功的决定性因素，争取货架的显眼位置是发行商与零售商交流中最重要的工作。任天堂在这一方面的经验和实力可以说是最为老道的，这也是任天堂的游戏总是销量惊人的重要原因。

在北美八大零售商掌握了绝大多数的游戏销售额，这些零售商的进货数量直接决定了一款游戏的总销量。小型游戏开发商和发行商难以打开市场的主要原因就在于很难获得这些零售商的青睐，以往每年一度的E3展成为这些小企业搏出位的最佳契机。E3展是美国零售商高度关注的盛会，在该展会中获得媒体关注的作品也将进入零售商们的采购单，因此该展会的陨落对于小型游戏公司来说实在是莫大的损失。

在各种游戏厂商和市场统计机构发布的统计数据中，我们经常会看到"出货量"（Shipment）和"销量"（Sales）这两个字眼，他们之所以成为两种差别甚大的概念，就是因为游戏业采用了委托销售的批发形式——即发行商只有在游戏卖到玩家手中后才能拿到钱，零售商大多以赊账的方式进货，游戏卖掉后才会根据实际销量向发行商付款，因此只有"销量"才能代表发行商的真正销售所得。因此发行商必须向零售商争取尽可能好的货架位置，以及尽可能长的上架时间，发行商还可以要求在零售商各分店的重要位置张贴广告或者设置试玩机，作为回报，零售商会提出降低批发价等条件。由于与零售商的长期合作关系至关重要，发行商某些时候还要接受零售商的短期独家销售权要求，甚至改变游戏内容以迎合零售商的标准。例如M级游戏要想打入沃尔玛、玩具反斗城等零售店，经常要删除部分过激内容。

与音乐CD和电影DVD等更为大众化的娱乐内容相比，游戏在零售渠道中有两大劣势：

1.进货数量少。据统计，大型零售商所进的电影和音乐CD数量一般达到游戏的10～100倍。

2.上架时间短。一款销路不是很好的游戏一般在6～8周后就会被永远撤下货架，即使是销售成绩还算过得去的作品，也很难在市面上停留超过一年的时间。

由于采用了委托销售方式，向发行商赊账的零售商也要在某些方面屈就发行商的需求，最常见的就是压货。游戏发行商和主机商要加强投资者及玩家的信心，需要在其每个财年内尽可能地实现事先规划的销售目标，对于主机商而言，实现游戏主机的出货目标不仅是给投资者交代，也是让玩家和游戏开发及发行商放心的重要任务。因此向零售商强行压货是硬件商常干的事。去年冬季，PSP在最繁忙的圣诞商季里在北美的出货量仅1万台，足见其在此之前的压货程度有多么严重，而X360之所以能够提前实现1000万台的出货目标，据称也是因为强行压货。压货行为还可以让主机商做出一张漂亮的财务报表，因为向零售商发货的主机虽然一时半会收不到现金，但可以计入"应收账款"，也算是当期的经营业绩。而对于零售商来说，主机商的压货损失的只是一些仓储费，毕竟是赊账的东西，况且一部主机的生命周期至少有5年，迟早是会卖掉的。相比之下，软件商的压货意义不大，游戏软件的销售周期短，卖了一两个月还在压仓底的游戏必然会被折价甩卖，甚至直接退回给发行商，损失的仍然是发行商自己。

附录3 互动娱乐商会（IEMA）

美国游戏业有三大协会：代表发行商利益的娱乐软件协会（ESA）、代表开发商利益的国际游戏开发商协会（IGDA）以及代表零售商利益的互动娱乐商会（IEMA）。ESA和IGDA由于举办E3展和游戏开发者大会而广为人知，而IEMA的名气相对较小。

IEMA的会员企业曾占据了美国游戏业75%以上的销售额，该协会创办于1997年，会员企业包括GameStop、沃尔玛、Best Buy、Target、Circuit City等。可惜的是，在2006年初，随着美国游戏市场的暂时性萧条，BestBuy和GameStop退出了IEMA。为加强自身实力，IEMA于2006年4月与视频软件商会（VSDA）合并成为"娱乐商会"（EMA）。



专业游戏零售商

由于沃尔玛等综合零售商对于游戏评级十分敏感，且游戏类产品在这些商家的店面很难占到显眼位置，因此最近几年游戏发行商越来越重视专业游戏零售商。以GameStop为代表的专业游戏零售商分店数量逐年递增，而这是发行商在寻找零售伙伴时最看重的指标，也就造成游戏零售市场的高度寡占化。

总部位于美国德州的GameStop是全球最大的专业游戏零售商，该公司在北美、欧洲、澳洲等地有4800家分店，员工总数超过3.5万人。2006财年，GameStop集团营业额高达53亿美元，在2007年内，GameStop还将新开500～550家分店。GameStop集团旗下主要包括GameStop和EB Games两大零售品牌，还有一个普通玩家比较熟悉的品牌是全球发行量最大的游戏杂志《Game Informer》。除了游戏相关产品外，GameStop还销售电影类产品，不久前开办了一家分公司叫"MovieStop"。

GameStop的发展历史是美国游戏零售业的缩影，该公司创办于1983年，最初名为"Babbage's"，是德州达拉斯市某商场的一个游戏零售专柜。1994年，Babbage's与Software Etc.合并，更名为NeoStar Reatil，但两家公司仍独立运作。1996年秋季，NeoStar进行了一次重组，那时该公司在美国已经有800家分店，但整个集团的经营非常困难，差点被Electronics Boutique（即后来的EB Games）收购，讽刺的是，十年后EB Games成了GameStop的子公司。



1996年冬季，NeoStar在圣诞节前夜关闭了100家分店，这些店的仓底货在新年前夜全部运回公司总部。这次痛苦的改革后，NeoStar终于迎来了命运的转折。1997年2月，不少分店已经开始商讨重开事宜。2000年NeoStar收购了FuncoLand，正式更名为GameStop。2005年4月18日，GameStop宣布收购美国第二大游戏零售商EB Games，游戏零售业的巨无霸就此诞生。

欧洲最大的零售商则是GAME集团，这家英国公司在欧洲共有500多家分店，年销售收入超过3500万英镑。GAME曾于1999年被EB Games收购，更名为Electronics Boutique PLC，2002年又重新更名为GAME。这家公司与EB Games没有资本关系，但由于GAME曾经是EB Games的加盟店，因此仍然需要每年向EB Games支付1%的营业收入作为加盟费。

据统计，GameStop（含EB Games）占美国游戏总销售额的约30%，身为全球最大零售商的沃尔玛也占了将近19%的市场，BestBuy为17%，玩具反斗城为10%。

市场宣传

发行商的广告计划也是零售商们进货的重要参考因素，强大的广告支持将会提升零售商的进货意愿。通常一款游戏的印刷媒体广告费为15～35万美元，这笔费用足够在多本重要游戏月刊连续3～6月刊登全页甚至跨页的广告。例如日本发行量最大的游戏杂志《FAMI通》的内文单页广告费约为110万日元（据《日经BP》报道，《FAMI通》单期广告收入为3100万日元）。能够让厂商大规模投放电视广告的一般只有旗舰大作，其广告成本是印刷媒体广告的10～20倍。另外一个不容忽视的广告投放渠道是网络，尤其是在欧美，近年来Gamespot、IGN等主要游戏网站的影响力正在超越游戏杂志，成为专业游戏传媒的主流。过去网络广告只不过是发行商们的广告计划中的小小佐料，而如今经常会占到总宣传预算的一半以上。



■微软在日本的广告计划十分失败。

有些游戏可能在发售之间数年就已经公布，其原因可能是延期，也有可能是存在特殊目的。在大多数情况下，发行商是在游戏发售的前6个月开展宣传攻势。在美国，以往多数公司的多数宣传活动都集中在E3进行，该展会之所以挑选在5月份举办，就是因为这段时间距离11月销售旺季刚好是半年，因此成为大多数游戏公司为年末大作启动宣传计划的最佳时间。在E3展上，发行商与来自整个零售渠道的厂商们洽谈，争取让游戏进入更多的店面以及获得更好的货架位置。

糟糕的市场宣传会毁掉一款出色的游戏，SCEI在PS时代推出的《龙骑士传说》，微软在日本推出的《战争机器》都是败在市场宣传上的失误。开发商在寻找发行商时，必须注意该公司以往的市场宣传能力，曾经位列美国第二大游戏发行商的Acclaim就是一家被市场部毁掉的公司，并顺带毁掉了多款品质不错的游戏。开发商在与发行商签署发行协议之前，可以先提交一份市场宣传建议书，该建议书中应包含网络、书刊、电视广告的详细计划，以及相应的广告预算，甚至包装盒的设计也是很有学问的，一个出色的包装盒要花掉至少1万美元的设计费。游戏的广告预算从15万美元到上千万美元不等，如果能说服发行商多投入广告预算，游戏开发商不仅

能从销量的提升中获得实际经济利益，还可以凭借媒体曝光度的提高而成为明星工作室。对于广告预算的具体分配也要密切留意，并不是所有高预算的广告计划都能取得成功，广告本身的质量和投放渠道同样需要商榷，微软日本游戏事业部就是一个很好的反面教材，从《光环》到《战争机器》，日本微软的广告计划从未获得成功，去年底在日本展开的“do！do！do！”广告攻势再次惨败，失败的广告营销策略被坂口博信斥为X360于日本落败的主要原因。

发行商对于游戏的宣传关乎开发商的长远发展，开发商在具体的广告宣传细则中必须提出公司标识在广告中的摆放方式，通常开发商的标识紧跟着发行商出现，并且大小一致。消费者更容易建立起对开发商的品牌忠诚度。当然发行商的宣传计划离不开开发商的辅助，游戏截图、设定图、试玩DEMO等都是由开发商提供，而预告片通常是由开发商提供基本素材，再交由发行商的宣传部门剪辑而成。市场宣传一般是从游戏开发完成前三个月开始，在这段时间里发行商会频繁带媒体到工作室，制作人负责接待媒体并解答问题。



▶ 任天堂在时代广场玩具反斗城店外的巨幅广告。

媒体公关

有效的公关活动可以让企业建立与媒体的友好关系，从而影响到该企业的游戏在各媒体渠道的曝光率，甚至其相应作品的评分。游戏公司的重点公关对象是媒体的新闻和游戏评测编辑，他们决定了新闻和游戏报道的内容、倾向，而向其传递信息的第一步就是新闻稿。

新闻稿是传递产品信息的最直接、最节约成本的方式，有关企业或其游戏的新闻报道本身就是一种最佳的宣传方式。在互联网时代里，新闻稿的发布极其简单，官方网站、电子邮件都是最常见的方式。新闻稿除了突出新闻要点外，还要注意格式和专业性。著名游戏网站IGN的主编理查德·艾霍什认为，最出色的新闻稿应该简洁明快，只包含一个中心信息。新闻稿的最终目标读者是普通玩家，但媒体编辑毕竟才是首批读者。IGN的编辑年龄跨度很大，其编辑的年龄从16～50岁不等，大多都是男性。艾霍什透露的数据是男女比例5：1，不过女性比例有逐年增加的趋势。GameSpot高级编辑安德鲁·派克希望知道的则是游戏的开发商、发行商、发售日外加游戏的简要介绍，最没价值的是每周一次、甚至数次发布的信息含量极低的新闻稿。

游戏业的新闻稿写作有一条“400字规则”，即将整篇文章控制在400个单词左右，新闻稿的核心内容集中在前面几句，便于编辑进行内容取舍，其后可以顺带附上一点公司简介。400字规则不仅是便于编辑阅读，也是出于成本考虑——通过PRNewswire、Businesswire等新闻服务社发布的新闻稿一般以400字为收费临界点，超过400字的新闻稿费用会提高许多。比起新闻稿的文字本身，游戏编辑以及读者可能更希望看到实际的游戏截图，将新闻稿发往媒体时，配上几张高解析度的截图是必不可少的。截图是吸引眼球的关键，为了引起注意，对截图进行高于实际效果的加工是常有的事。网上有一些提供免费服务的新闻机构(如GamesPress)，只要向他们提供新闻稿，他们会立即转发给注册的媒体记者；还有Businesswire等专业新闻服务社，他们的服务内容相同，但接触的媒体更高级，不过对每篇新闻稿会征收几百到上千美元的发布费用。

游戏业进入高清时代后，新闻稿附带的截图、设定图、预告片甚至试玩DEMO的容量正在暴增，由于在网络上发布预告片已经成为游戏新闻发布最受关注的方式，而每个HD规格的预告片小则上百兆，几乎不可能通过电子邮件传输。在这种情况下，开发商通常会向经常联络的媒体提供内部FTP，在诸如E3展等新闻发布量较大的时期，还会准备临时专用FTP。正规大型游戏媒体通常都有开发商的内部FTP，不过其账号密码一旦泄露将造成开发商的资料遭窃。正规媒体与游戏公司之间有保密协议，会在厂商规定的时间发布新闻，但如果资料泄露将造成商业机密外泄。比较著名的一个例子是去年9月育碧FTP被窃事件，育碧秘密开发中的多款大作设定图全部被盗，《波斯王子》新作、《分裂细胞5》等一线大作无一幸免。

新闻稿发布后，公关人员紧接着就要应对媒体的采访，以及游戏的前瞻、评测。大多数游戏网站的采访为电话采访、电子邮件采访或即时通讯软件采访(ICQ、MSN等)，通常只有在厂商邀请媒体到工作室试玩游戏时才有面对面的访谈。邀请媒体参观工作室是最有效的媒体公关方式，不管是IGN、GameSpot等网络媒体，还是《Game Informer》等杂志媒体，对于实地试玩报道都非常重视，经常都是被当作重点内容进行报道，并且在其前瞻型文章中会很少提及试玩中的负面感受。

厂商也经常通过寄送包裹的方式将游戏评测版发往媒体，为了给编辑留个好印象，在包裹中还会附带一些小礼品，例如T恤、帽子、背包等。更有甚者，一些阔绰的厂商还会提供电影首映票，甚至免费的日本和欧洲游，或者用豪华轿车接送。编辑收受厂商的“贿赂”在游戏业内早已不是什么新鲜事。2002年4月，《洛杉矶时报》曾有一篇文章披露了游戏评测的暗箱操作现象。媒体对于禁止编辑收受礼品有明文规定，超过100美元的物品会受到处分，但在实际操作中却很难控制厂商的私下收买。《FAMI通》的买分现象在过去几年来屡禁不止，媒体公信力因此大打折扣。不久前澳大利亚某游戏编辑透露，厂商提供的贿赂条件不仅包括金钱，甚至还有性交易。

游戏公司外包的内容不止是游戏开发，广告乃至公共关系管理也都是可以外包给专业公司的。那些专业公关公司的媒体关系网络极其庞大，对于《今日美国》、《新闻周刊》之类主流传媒更是了如指掌，不过此类公关公司未必擅长于与《EGM》、《Game Informer》之类专业游戏媒体打交道。一个出色的游戏业公关经理必须能够让大型新闻传媒准确报道其具体游戏内容，同时又可以让游戏记者们聆听其商业计划。发行商会让公关公司全面接触其游戏开发过程，而公关公司会为其制定详细的公关计划。

店内的销售辅助对主机厂商来说是一种最奢侈，却也是最直接有效的公关。某些大型游戏发行商也有自己的店内沟通团队，但由于零售店的分布太广、数量太多，维持这样一个团队的成本是极为高昂的，一般只有主机商才有此实力。通过主机商的零售店沟通团队，一些第三方发行商推出的、对该主机意义重大的游戏会获得优先的货架摆放位置，以及店员们的优先推荐。任天堂的销售规划团队在游戏业内是最著名、与零售店经理们关系最密切的，他们会帮助每一家零售店规划具体的店内促销计划。

当然，单凭销售团队的三寸不烂之舌不见得能够说服零售商腾出显眼的货架位置，在很多时候发行商要通过“实位”的方式让自己的游戏摆在最显眼的地方，这实际上也是游戏营销预算中的一笔不小的开支。例如《战争机器》在游戏发售的半年前就已经占领了美国各大游戏零售商的重要货架位置，虽然摆放的只是包装空盒，却足以让每位来到店中的顾客清楚地看到，这也可以说是一种针对性极强的广告方式。



■任天堂的游戏总能占据重要的货架位置。

附录4

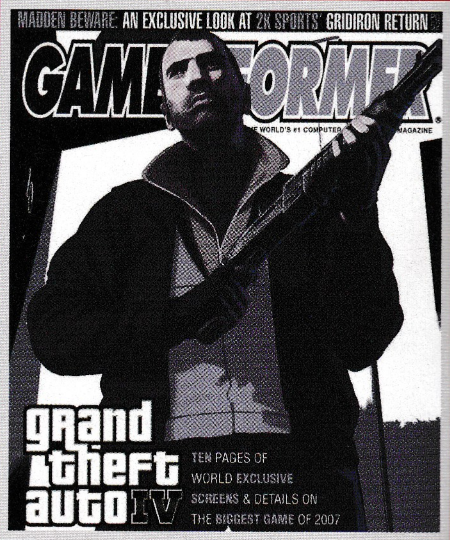
《Game Informer》

美国的《Game Informer》是全球发行量最高的游戏杂志，2007年其单期发行量高达230万本。《Game Informer》创办于1991年8月，最初只是游戏零售商Funcoland公司的产品宣传册，每个季度推出一期，每期仅6页。以宣传手册的身分诞生的《Game Informer》原本相当于一份产品售价清单，后来Funcoland为了提升可读性，而加入了一些游戏业界新闻和游戏评测，经过几年的发展终于逐步成为一本游戏月刊，每期的封面都是当期最重要的游戏，并附上编辑写的评测和攻略。这段时期的《Game Informer》仍然只在Funcoland的各个分店流通和接受订阅，订阅者可以获得10%的二手游戏折扣，店员每说服一个顾客订阅还可获得2美元奖励。

《Game Informer》真正开始茁壮成长是在Funcoland被GameStop集团收购之后，GameStop向该杂志的编辑组投入了大量资金，杂志开始进行改版，纸质、装订、页数都大大提高，内容板块也发生了彻底的变化，GameStop利用其庞大的流通渠道为《Game Informer》创造了一个广阔的舞台。2000年11月，以PS2主机为封面的新形态《Game Informer》正式推出。

2005年3月，GameStop将《Game Informer》的订阅期从10个月延长到12个月，费用从9.99美元提高到14.99美元。为提高杂志发行量，GameStop对其各个分店实施了新制度：所有分店会根据杂志订阅数进行排名，订阅数越高的分店获得的奖励越多，而推销杂志的店员也会获得更高的奖励。并且所有店员必须维持一定数量的杂志订阅量，若订阅量跌破某个水平线，店员甚至可能被炒鱿鱼。GameStop集团的这种强势推广政策让其他杂志大为愤恨，《EGM》杂志的一位编辑曾说："任何一位走进GameStop的顾客都可能是GI的读者。"

《Game Informer》杂志不仅发行量大，而且读者平均年龄为24岁，平均年收入为6.31万美元，具有极高的消费能力，这使得《Game Informer》成为北美游戏大作的最佳宣传平台，《光环2》、《GTA Ⅳ》等顶级大作都是选择该杂志为全球独家报道媒体，《Game Informer》的编辑组对此类大作进行专访时，开发团队的各个小组负责人会全天候陪同讲解。



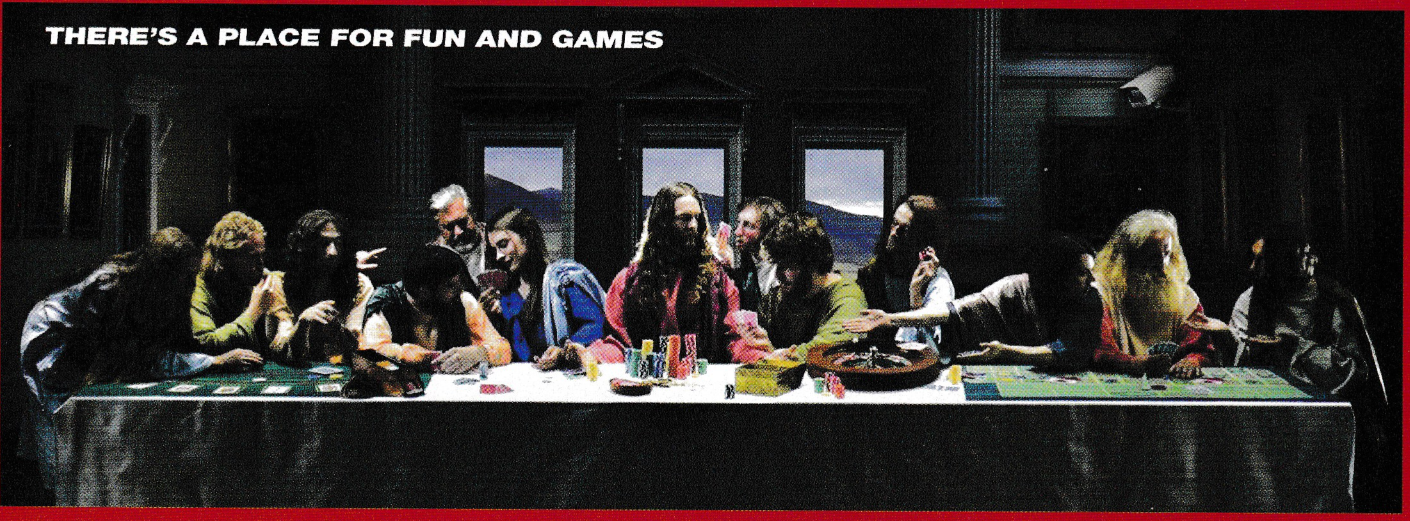
风险与机遇

游戏开发成本在总成本中所占比例不到两成，因此对于品质不佳的游戏，即便已经基本开发完毕，发行商宁愿放弃，以避免代价更为高昂的后期投入。因此游戏项目的选择对于发行商来说是最重要也是最困难的部分，为降低风险，游戏开发和评估阶段成为一个高度规范的、流水线般的流程，被认为"用做罐头的方式做游戏"的EA最具代表性。一些发行商为转嫁风险开始采用"游戏完成债券"或"母盘债券"的方式。欧美发达国家的经济制度完善之处就体现在金融产品和服务的丰富性，所谓的"母盘债券"就是为游戏开发而准备的一种金融服务。通过这种服务，开发商可以用发行商的发行合同为抵押品，向银行申请游戏开发费贷款，这样发行商无须向新开发项目注资，而当游戏开发完成作成母盘后，发行商会代开发商向银行还债并附利息。这种方式相当于是将风险转嫁到开发商身上，因为如果游戏成品没有达到事先协议的质量标准，发行商可以不用支付任何费用，银行债务由开发商自行偿还。而对于开发商来说，虽然风险提高，但也意味着获批项目资金更为容易，并且可以要求更高的订金，避免风险的惟一方法就是确保游戏品质达到协议标准。

除开发成本外，高昂的宣传成本也是发行商的风险所在。市场宣传成本远高于开发成本的情况并不罕见，任天堂的绝大多数游戏宣传成本经常数倍于开发成本，要打造"虚拟偶像"宣传费是万万省不得的。Eidos曾经为《古墓丽影3》投入了1000万英镑的全球宣传费用，比游戏的实际开发成本高5倍！宣传成本通常是根据预计销量制定的，一般是游戏销售总收入的10%～20%，大型发行商的惯例是12%～16%。此外，发行商还要面临存货风险，虽然游戏光碟的生产成本很低，但每生产一张游戏就要向主机商交纳权利金，若因错误估计而多生产10万张游戏，就要损失至少70万美元。跨平台的经营模式之所以日益流行，除了可以让每个版本的平均开发费用降低外，还可以分摊宣传费，因为在广告覆盖面相同的情况下，独占游戏和跨平台游戏的宣传成本是基本相同的，而广告受众中的潜在购买者数量却提高了数倍。游戏的移植成本一般为60～100万美元。

游戏产业正在以每年10%以上的增长率飞速发展，整个业界笼罩在欣欣向荣的光环之中，在外界看来游戏业似乎是一个暴利行业。而实际上不仅游戏开发商经常无法为自己的游戏找到开发商，甚至面临破产危机，游戏发行商的风险更大。虽然产业规模在膨胀，真正盈利的游戏发行商却越来越少，新成立的游戏发行公司很难在游戏业内站稳脚跟，其中也包括很多有强大后台的企业，例如华纳兄弟影业成立的WBIE、迪士尼旗下的Buena Vista Games，他们的经营都很艰难。

对于资本投资来说，高风险意味着高收益率，游戏发行仍是利润率较高的一个行业，而高收益率永远属于对市场最了解的企业。作为现代游戏产业模式的创造者，任天堂常年维持良好的收益率，体现了任天堂对游戏产业和市场方向的深刻把握，常抱怨自己的作品曲高和寡的游戏商们当以此为鉴。





斯巴达战魂史

我一直想知道死亡是怎样的感觉。

我们有一种战斗训练，那时我们被当作重装兵的靶子。他们管它叫“橡树会”，因为我们在奥托纳平原边上的橡树林里站成一排，精英重步兵和贵族出身的士兵们在秋冬之际把那里作为演练场。我们十人一排，举着柳木制盾牌，等待着他们朝我们冲来。突击部队8人一列投入战斗，他们时而缓步、时而疾走时而小跑，最后发了疯般地冲向我们，他们用盾牌形成的铜墙铁壁向一座大山一样压来，不管你的膝盖站得多牢，在他们面前就像山体滑坡中的小树苗；突然之间，我们的勇气被连根拔起，就像被农夫的镰刀割断的干草。

那就是死亡的感觉。在温泉关插伤我的是一根埃及重装兵的长矛，它从我的胸腔直插入神经丛。不过那种感觉和我想得不一样，那不是被刺穿的感觉，而是一阵猛击——就像爬到橡树顶狠狠地摔到了地面。

我曾以为死亡是意识与肉体的游离，然而结果却恰恰相反，一切仿佛都在消失，唯独意识仍在。我的心脏似乎正在撕裂粉碎，在疼痛中一切都在逝去，又仿佛逐渐清晰。我看到了我的妻子和孩子，我可爱的表妹蒂奥玛谢，我深深地爱着她。我看到了斯卡曼达斯，我的父亲，还有我的弟弟，这些名字对王来说毫无意义，但它们比我的命更加珍贵，即使如今我正在死去。

然后，他们像烟雾般飞散，而我也在飞散。

我强烈地感觉到身边的战友正在和我一起倒下，有生以来，我从未如此强烈地感觉到我的生命与他们是如此紧密的联成一体。我觉得有一种难以言喻的放松，我知道死并不可怕，最可怕的是与他们分离。我总算深刻地理解了煎熬着战争幸存者们的悲哀与痛苦，那是一种被孤立的感觉，一种背叛自我的痛苦，与我同气连枝的战友们已经倒下，而自己却苟延残喘。

我们称其为生不如死。

于是，我死了。

我们的故事将与我们一起死去。

永远不会有人知道。

我并不在乎自己，不是为我那微不足道的自私与虚荣，而是为他们，为列奥尼达斯，为狄耶涅科斯。他的勇猛，他的智慧，他那光辉的思想一直照耀着我。然而他和他的同伴们的磨难，他们的成就将就此消失，就像林地里的火焰，化为一股青烟，消失了。这让我无法忍受。

我们来到了忘川河。我们用已不属于我们的耳朵倾听，用不再属于我们的眼睛看到了忘川河的溪流，岸边的地面上堆满受尽苦难的死者。他们正在恢复生命，他们喝下了忘川河水，抹去了所有的记忆。

但我们是来自温泉关的战魂，我们永远不会喝下忘川河水。我们要将这一切铭记于心。

然后，在我们的身后，如果在这个只有一种方向的世界里存在“背后”的话——那里绽放了一道庄严的光芒，我知道，我们都知道，他是神。

太阳神阿波罗穿着战袍，走进斯巴达战士中间。人们相视无语，语言在这里显得如此苍白，他知道他们的痛苦，他们知道他是来给他们最后的希望。他四下巡视，最后把目光留在了我的身上。于是，狄耶涅科斯，我一生的恩师，来到了我的身边。

我被他们选中。我将重返尘世，为世人留下300勇士的故事。一生从未有过的痛苦在我身体中流淌，美丽的人生成为最绝望的痛苦，因为我肩负让传说流传于世的重任，为此，我将离开如此深爱的战友。

然而在神的意旨面前，没有祈求的余地。

于是，我看到了另外一道光，一道微弱的、天然的光，我知道那是照耀大地的太阳。我又回到了凡尘。我听到战士在说话，有埃及语、有波斯语，有人把我从堆积成山的尸体中拉了出来。

后来，埃及人说我那破碎的身体被从尸堆里拉出来时，说的第一句话是“lokas”，在他们的语言中是“性交”的意思。他们听错了。我说的是“Loxias”，希语中对阿波罗的敬语，他的神力让我复生。我对他又爱又恨，因为他把这可怕的责任交给了我。

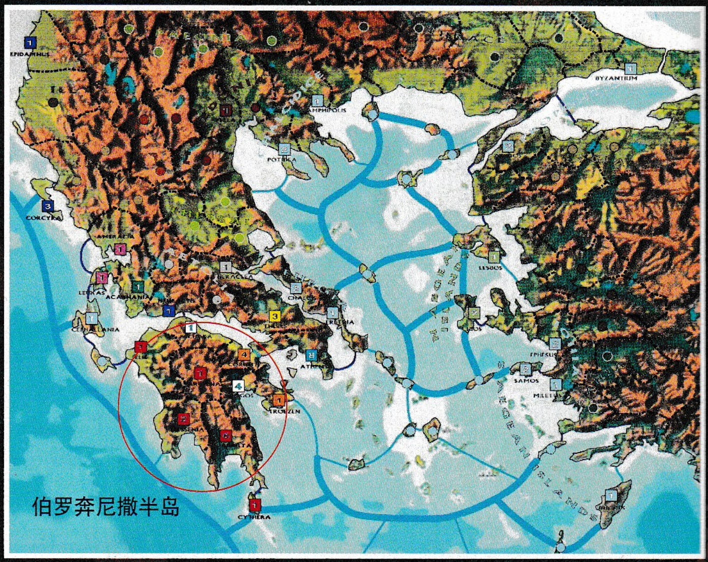
诗人说，他们是在传递缪斯的话语；而我，口齿不清的粗人一个，恐难担此任。神啊！既然挑中了我，请赐予我生花妙笔，让我讲完这个故事。

——摘译自《火之门》(Gates of Fire)， Steven Pressfield著。

■文/清国倾城

在各种讲述战争的游戏和影视作品中，我们经常会看到这么一个名字：斯巴达！从《斯巴达：全面战士》、《战神》到《斯巴达300勇士》，所有斯巴达战士都被描绘成英勇无惧的英雄，甚至科幻题材的《光环》也借用了斯巴达之名。然而在欧洲的古代史中，斯巴达却是一个很少被提及的名字，这个为战斗而生、因战斗而死的勇者之乡几乎没有给人类留下任何文化遗产，但那视死如归的灼热战魂却永远在人类的历史上熠熠生辉！

神秘斯巴达

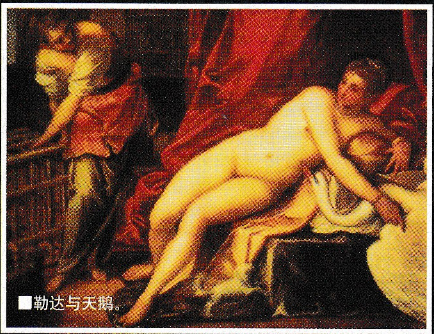


斯巴达座落于埃夫罗塔斯河岸，位于拉哥尼亚平原最南端，该地区三面环山，有着极高的军事战略意义。作为希腊南部的一个军事城邦，斯巴达拥有希腊最强大的军队，在与雅典和波斯帝国的战争中都获得过辉煌胜利，因此斯巴达人将自己视为整个希腊的守护者。拉哥尼亚或拉凯达伊蒙是以斯巴达城为中心的大城邦圈的古名，后人以“斯巴达”统称之。

整个斯巴达社会有着极其严厉的纪律和自我牺牲精神，他们的目标是建立一个由完美的战士们守护的完美的城邦。这种乌托邦思想成为很多哲学家和军事狂人的思想起源，包括柏拉图、托马斯·摩尔甚至希特勒。

斯巴达的历史一直与各种神话传说纠缠不清。据希腊学者阿波罗多罗斯考证，斯巴达人的祖先是勒雷斯，他是拉哥尼亚最早的统治者，实际上勒雷斯的别名“勒雷吉亚”正是拉哥尼亚最初的名字。勒雷斯有两个儿子：迈尔斯和欧罗塔斯，迈尔斯又名米勒，是磨坊的发明者，也是勒雷斯的继位者，而在勒雷斯死后，欧罗塔斯成为新的统治者。欧罗塔斯生下一女，将其取名为“斯巴达”，后斯巴达嫁给了拉凯达伊蒙。拉凯达伊蒙是宙斯与阿特拉斯之女泰格塔所生，他在拉哥尼亚建造了一座城池，以妻子之名将其定名为“斯巴达”。

说起斯巴达的神话就不得不提双子座的传说。斯巴达王廷达柔斯被其兄希波科翁逐出斯巴达，廷达柔斯辗转流浪到爱托利亚，并且娶了该国公主勒达。后来大力神海格力斯击败了希波科翁，并杀死了他所有的儿子，廷达柔斯于是带着娇妻勒达回到了斯巴达。但美丽的勒达引起了好色的宙斯的注意，于是宙斯化身为天鹅来到勒达身边，与其云雨一番之后，勒达生下了两颗天鹅蛋，一颗蛋孵出了卡斯托尔和波吕克斯两兄弟，另一颗蛋孵出了克丽泰梅丝特拉以及号称天下第一美女的海伦（即导致特洛伊战争的红颜祸水）。卡斯托尔后来因为抢亲而死，有不死身的波吕克斯不愿独活，于是要求宙斯让他共赴黄泉，于是宙斯同意他们两兄弟轮流在天上和冥界生活，他们就是双子座中最亮的两颗星星。公元前1200年之前的欧洲历史基本上是一段被遗忘的漫长历史，流传在世的大多是各种神话传说。而斯巴达或者说拉哥尼亚地区的历史也在公元前1200年出现了一个断层。那是整个希腊的黑暗时代，历史的进程在那段时期嘎然而止，没有人知道发生了什么，地震、大海啸、奴隶起义……各种版本的传说都有，而流传更广的说法是一场大火灾将整个文明付之一炬。其后的数百年时间里，整个拉哥尼亚地区只有废墟。


■勒达与天鹅

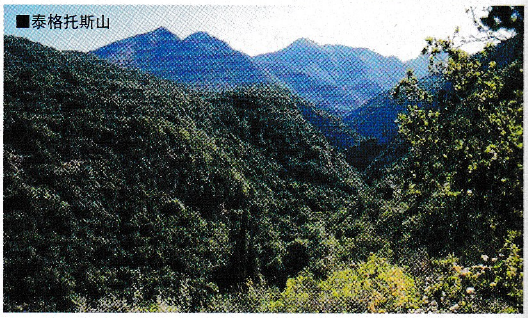
史载的斯巴达历史从多里安人的入主开始。几个世纪的黑暗时代后，从北方而来的部落来到了这里，他们带来了新的希腊方言，带来了他们的绵羊，他们称自己为多里安人。他们先是住满了伯罗奔尼撒半岛，接着有人发现了通往拉哥尼亚的道路，他们发现了那条欧罗塔斯河流经的平原，并将其惊为香格里拉。那是一片绵延50英里的肥沃土地，在土地贫瘠的希腊，70%的土地无法耕种，还有大片土地地势险要，拉哥尼亚的这片新天地让多里安人艳羡不已。在它的西面是海拔2440米的泰格托斯山，即使到了夏季，山顶上仍会残留皑皑白雪。在山坡上到处都是鹿、野兔和野猪，看得新来者们目瞪口呆。而这个地方还有一个很大的优点就是易守难攻的地势，四周环绕的山脉给人以安全的感觉，仿佛可以阻断外界的纷扰。于是游牧民们在那里定居了下来，新的斯巴达逐渐形成，他们建造了米耐莱恩寺庙，以纪念海伦的丈夫、著名的斯巴达王米耐劳斯。

美塞尼亚战争

在黑暗时代后的复兴时期里，像斯巴达一样的城邦在希腊各地如雨后春笋般涌现，他们的势力和规模大小不一，不过都有一个共同点：他们都是以一套约定俗成的风俗和法规来管理的群落。斯巴达人起初过的是部落生活，有三个部落，后来各个部落的血缘关系逐渐淡化，形成了以斯巴达城为中心结成的5个地域性村社。斯巴达城的发展非常缓慢，历经几个世纪仍然保持着相当原始的面貌，斯巴达城内没有壮丽的神庙或建筑物，只有古老的村落。斯巴达人甚至不修城墙，不过这也在某种程度上反映了他们防御力的强大。

考古学家们至今仍在考证3000年前斯巴达人的生活，有关他们的史料贫乏，与雅典人不同，斯巴达人没有发达的文学艺术，他们几乎没有为自己留下任何历史记录，有关斯巴达人的生活只能从外人的记录中择得只言片语，因此斯巴达文明在历史中是一个神秘而迷人的存在。例如，斯巴达的君主制度就是人类历史中少有的双王制，斯巴达人认为他们的王是大力神海格力斯的后人，而之所以采用双王制，正是因为双子座的传说：据说赫达之子卡斯托尔和波吕克斯两兄弟从阿伽门农（即特洛伊战争中希腊军队的统帅）手中接过了伯罗奔尼撒半岛的统治权，从而开了双王统治制度之先河。

在富饶之地蓬勃发展的斯巴达人势力急剧扩张，他们开始向周边地区侵略，先是占领了整个欧罗塔斯峡谷地区，让非斯巴达居民成为奴隶，他们经常遭到虐待和屠杀，被称为“黑劳士”，意即“什么都不是的人”；也有一部分得到了二等公民权，在斯巴达的完全领导下有一定的自治权，他们被称为“庇里阿西人”，意即“边缘人”。庇里阿西人从事的是手工艺和经商等职业，而这些职业在斯巴达人眼中是不屑一顾的低贱职业。


■泰格托斯山

那时的各个希腊城邦都有强烈的扩张欲，其他一些城邦将殖民地遍及整个地中海，这些希腊移居者一直蔓延到直布罗陀海峡，在远东的黑海克里米亚半岛也有他们的身影。而斯巴达的扩张则是朝着另外一个方向：他们远眺西部，对泰格托斯山的另一面魂牵梦萦，期待着山的另一面让他们


■斯巴达的村落


■斯巴达军队的密集阵

的香格里拉黯然失色，期待着一个等待他们侵略的奴隶民族。

公元前800年，斯巴达军队沿着泰格托斯山的峡谷浩浩荡荡地向着西方前进。经过数日的艰苦行军，他们来到了山脉另一面的美塞尼亚地区，他们不仅要侵占土地，还要掠夺当地人的自由，把他们变为黑劳士。

征服美塞尼亚人的难度很大，斯巴达人发动了两场大规模战争，每一场战争都持续了至少20年。第一场战争已经淹没在历史的长河中无法考证，而第二场战争在历史中流传了下来，因为希腊哀歌体诗人提尔泰奥斯亲眼目睹了战争的惨烈。提尔泰奥斯的战诗雄浑有力，而又充满悲怆情怀，他为斯巴达人的这场战争写了这样一首战诗：

为国捐躯，战死沙场，勇者气概，气壮山河。

为此疆土，为吾子嗣，挥洒热血，此生无憾。

勇者英魂，为战士者，生又何欢，死又何惧？

提尔泰奥斯在诗中描绘的英勇战士正是对斯巴达重装步兵的真实写照，他们手举圆盾和2.4米长的长矛，进可攻，退可守。到公元前7世纪末，几乎所有希腊城邦都配备这种战斗力极高的重装步兵。而令人惊讶的是，这些重装兵大多不是全勤士兵，而是农民；他们用自己的犁和铁锹交换长矛和盾牌，为了保卫自己的群落而作战，他们并肩而战，共同进退，体现了整个民族的英勇气概。

奥林匹亚因奥林匹克运动会而著名，那里同时也是斯巴达重装兵的圣地。奥林匹亚位于伯罗奔尼撒半岛的山谷里，公元前十世纪，那里成为敬拜宙斯的中心。奥林匹亚的中心是阿尔提斯神域，是为宙斯设祭的地方，被称为古代世界的最高建筑杰作之一。斯巴达重装兵在战争胜利后，就会来到奥林匹亚，将武器献上，以感谢神恩。后人在奥林匹亚的“青铜库”里挖掘出了大量盾牌、头盔、胸甲等武器装备。圆盾“霍普龙(hoplon)”是最重要的装备，重装兵(hoplite)的名字便是因此而来。霍普龙圆盾虽为木制，但重量可达9公斤。在斯巴达的传统中有盾在人在的说法，如果在战斗中失去了盾牌，将会是足以令人羞愧自尽的奇耻大辱。

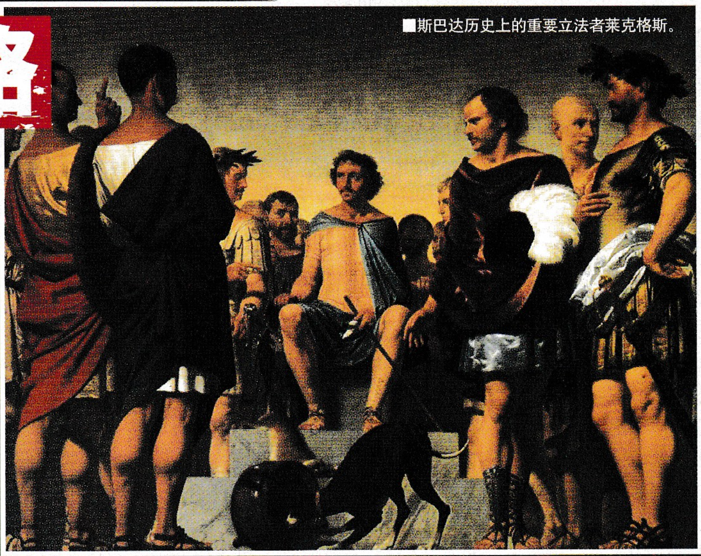
斯巴达重装兵的战斗讲究团队合作，战斗中会形成彼此紧贴的作战阵型，左手持盾，右侧为战友之盾，整个方阵集团向前，以此形成牢不可破的移动堡垒，或称为“密集队”(phalanx)。纪律与协调性固然重要，而更重要的是战友之间的信任，如果有一名队友溃逃，就会给敌人留下致命的漏洞。这些贪生怕死的战士是斯巴达人最鄙视的“贱民”，他们被称为“颤抖者”，已经不属于斯巴达公民的一份子，他们和他们的子女都不得与其他公民通婚，他们像过街老鼠般，任何见到他们的公民都可以对其拳脚相向，而他们不得还手；他们在外出前不能洗漱，穿的衣服必须打上颜色特异的补丁，胡子只刮半边，让别人能够一眼认出他们就是“颤抖者”。

公元前650年，斯巴达人终于击败了美塞尼亚人，并使其成为奴隶。在随后的300年时间里，美塞尼亚人过着猪狗不如的生活，他们每天都从事高强度的农业劳动，而一半以上的收成都要上缴给奴隶主，自己则是三餐不继。征服了美塞尼亚后，“黑劳士”的数量超过了斯巴达人，虽然一直被当作奴隶压制着，但同时也让斯巴达统治者们寝食难安。希腊的各大城邦都因为内战而分崩离析，奴隶主与奴隶之间的冲突此起彼伏。

为了巩固自身势力，斯巴达人采用了一种叫做“克里普提”的残忍方式杀害黑劳士。所谓的“克里普提”相当于暗杀的意思，长官们经常派出机灵的青年战士下乡，他们带着短剑躲在僻静处，杀死能够捉到的每一个黑劳士，有时候更是会冲到田间杀死最强壮的黑劳士。而最残忍的是一次对战功者的大屠杀。斯巴达人以恩赐自由为诱饵，让黑劳士投入到与雅典的一次大规模战役，2000多名黑劳士在此次战争中立下大功，他们满心欢喜的跟着斯巴达人到奥林匹亚感谢神恩，谁料等待他们的竟是斯巴达人的陷阱——2000多名黑劳士被斯巴达奴隶主全部屠杀在祭奠宙斯的神庙中！

斯巴达人的高压统治曾经造成数起大规模奴隶起义，其中以公元前464年的一次最为著名。这场战争持续了10年，黑劳士利用大地震造成的混乱揭竿而起，全国上下生不如死的奴隶们群起响应，起义大军一直打到斯巴达城。斯巴达军队在此战中溃不成军，最终不得不向雅典奴隶主求救。

斯巴达勇士之路


■斯巴达历史上的重要立法者莱克格斯。

斯巴达人的军事化生活其实有一大部分原因是镇压随时可能爆发的黑劳士叛乱。充满神话色彩的莱克格斯是斯巴达军事化制度的缔造者。莱克格斯名字的意思是“驱狼者”，他自称奉神的旨意将斯巴达打造成完美的城邦，成为古代最显赫的文明。为了镇压美塞尼亚黑劳士，为了在征战中存活，斯巴达人决定将自己打造成军纪最严格、最强悍的战士，将整个斯巴达社会变成残酷的军事训练营。

农林牧渔、贸易制造，这些都是黑劳士和边缘人的下等活，纯粹的斯巴达人都是战士，他们生存的意义就是战斗，他们需要对斯巴达社会有着绝对的、彻底的忠贞。斯巴达人生下来后，需要漫长的军事培训和战斗才能获得公民权。斯巴达中心城外几英里处有一个叫做“阿波西特”(Apothetae)的地方，那里被称为“弃婴场”，那里尸骨堆积成山，新生的斯巴达婴儿凡身体条件不佳者就会被扔进这个山谷里。

弃婴行为在古希腊非常普遍，在希腊各地的山坡上经常会发现被遗弃的婴儿(通常为女婴)，不过他们通常会被放在篮子里，或者壶罐内，希望能够被好心人领养。而斯巴达人的行为并非弃婴，而是杀婴，并且被弃尸于山谷的大多是男婴，婴儿的父母无法决定自己孩子的生死，需要交由城里的长老鉴定其身体条件，孱弱者没有生存权。被丢弃的婴儿几乎没有存活的机会。斯巴达人的这种行为有不少疯狂的独裁者支持，希特勒曾说：“斯巴达人丢弃病患、孱弱和畸形儿童的行为更加人道，对病弱者的仁慈之心只会让人种退化！”

通过长老的鉴定存活下来的斯巴达人将开始其惨烈的军事生涯。7岁后，斯巴达人就不能与父母住在一起，他们被强制带到专门的军事培训机构，在那里，孩子们被当作野兽般训练。斯巴达男孩们最重要的“课堂”是泰格托斯山脚野兽出没的荒野，他们在年龄较大的男孩的指挥下组织成

“兽群”，整年的时间都在荒郊野外生活，他们衣不蔽体，夜里只能露宿荒野。到了冬季，气温降至零下，孩子们要学会在这样极端的条件下存活。由于粮食有限，孩子们只能到处偷窃食物，被抓住的孩子会遭到毒打——原因并非做贼，而是做贼的技巧不够娴熟，斯巴达社会允许甚至鼓励孩子们的偷窃行为，鄙视因技巧不熟练而被抓的“弱者”。

泰格托斯山也是斯巴达另外一种最具争议性的制度的试验场，即：“特种服役旅”。该旅团的少年是在训练中的成绩突出者，他们会被扔到荒郊野外，仅给于基本的军粮和短刀；他们白天潜伏在丛林里探查，到了深夜，他们会潜入到峡谷底部，突袭并杀死黑劳士。

虽然斯巴达人鼓励集中作战，但对于个人成就也非常看重。男孩们隔三差五就要接受测试，他们互相搏斗，发挥自己的极限战斗力。男孩经过了5年的残酷训练存活下来后，就会在12岁那年举行通过仪式。祭坛上摆放着干酪，这是当时的斯巴达家庭最常见的食物，但对于一直三餐不继的男孩来说无疑是极大的诱惑。仪式的规则很简单：抢到尽可能多的干酪！但在祭坛前有一个由男青年们形成的方阵，他们年龄在20岁左右，手里举着鞭子，他们的使命是保护祭坛，对于抢奶酪的孩子绝不手软。斯巴达的孩子们在极端严格的训练中早已养成绝不退缩的天性，在通过仪式中，这些孩子们即使被打得皮开肉绽也要拼命地抢夺干酪，在通过仪式中被活活打死的孩子不在少数。

斯巴达人的极端教育方式即便是在古代也被认为是野蛮人的兽行。古希腊大哲学家亚里士多德认为斯巴达人把孩子当野兽，同时代的希腊人认为斯巴达的孩子就像工蜂，被残忍的制度剥夺了所有个性。

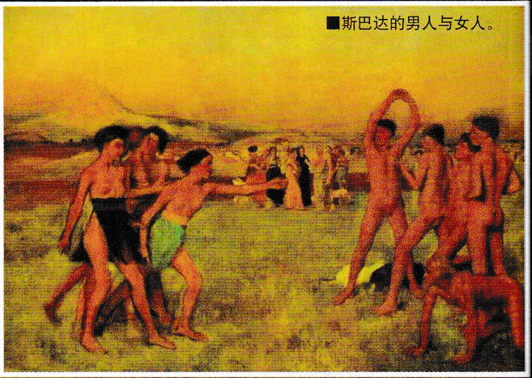
12岁通过仪式之后并不意味着男孩们可以摆脱噩梦，更加残酷的训练才刚刚开始。不过在这个阶段，斯巴达的军事训练加入了一些艺术特性。斯巴达人将读书写字视为废人和懦夫的行为，但对音乐和跳舞是非常重视的。斯巴达重装兵的战斗曾被一些古代诗人描绘成“战争之舞”，重装兵密集阵的移动如舞蹈般蕴含韵律之美。成年斯巴达士兵会花大量时间研究“战曲”。这是一种旋律训练，指挥者可通过音乐指挥方阵的前进方向的变化。因此斯巴达人被描述为“最喜欢音乐和战争的人”。

到了20岁，斯巴达人的训练基本结束。为了增进战士之间的友情，莱克格斯创立了一种共餐制度，称其为“菲第奇亚”，即“友爱聚餐”或“俭朴食堂”。参加者各出一份食品，同桌而食，每桌约15人。在这个场合里，战士与长官一律平等。但俭朴食堂并不是每个年轻人都可以加入的，在20岁时，需要考察加入俭朴食堂的资格。入伙资格由当前食堂成员投票，如果没有被选上，将会被视为失败的斯巴达人，受到人们的排挤和公众的羞辱。如果被选上，获得的不仅仅是食堂的入伙资格，还将被赠予一片土地，以及一些黑劳士，只有经过了这项选举，才是在真正意义上成为了斯巴达人，进入斯巴达社会的上层。

俭朴食堂距离斯巴达中心城约1英里，在那里，无论富贵贫穷，无论老少都可以得到平等待遇，即便彼此之间有深仇大恨，也可以在饭桌上化干戈为玉帛。斯巴达的上层社会推行平等主义，其原则是：即便家财万贯也不能显摆，这个原则适用于一切财产，无论是衣物、食物还是拥有的黑劳士数量。俭朴食堂里无论贫富吃的都是一样的菜，每天的食物都要淋上煮沸的猪血和醋，斯巴达人称其为“黑汤”。因奢华和暴食而著名的古希腊城市锡巴里斯曾有人到俭朴食堂里与斯巴达人共同进餐，归来之后，他恍然大悟地告诉人们：“总算知道斯巴达人宁愿战死沙场的真正原因了！”

斯巴达人在西方社会中率先引入了对于“公民权”的明确规定，早在被称为“民主政治摇篮”的雅典采用相同制度的100年前，斯巴达就制定了对于权利与义务的社会契约。从军是斯巴达人最基本的义务，男子年方三十才可结婚，即使结婚，多半时间也要住在军营或者外出作战，到了60岁才可退伍。

即使是斯巴达的妇女也要进行体育锻炼，因为只有健康的女人才能生出健壮的婴儿。斯巴达的妇女在希腊城邦中可以算是最为自由的，斯巴达人虽然也是采用一夫一妻制，



■斯巴达的男人与女人。

但也有群婚的观念。例如几个兄弟可以共同拥有一个妻子，即使不是兄弟，只要是丈夫认为是品格高尚的人，也可以让其分享自己的妻子。其目的就在于让下一代拥有优秀的基因，可以说是古代的优生学观念。因此在斯巴达是没有通奸概念的，丈夫常年在外征战时，妻子可能与其他男人生儿育女，一切都是为了给斯巴达生出最优秀的战士。

莱克格斯说服他的公民们采用了他制定的激进律法之后，他离开了斯巴达，自称要前往特尔斐与神商讨下一步的立法举措。特尔斐是古希腊的宗教圣地，那里坐落着阿波罗神殿。然而莱克格斯出发后却再也没有回来。

莱克格斯神秘消失后，斯巴达迎来了变革，不过这次变革源自斯巴达的边境。公元前480年，斯巴达传来噩耗：强大的波斯帝国正派大军压境，传说中的百万雄师正分海陆两支大军逼近斯巴达。在残酷的环境中铸就的斯巴达军魂正迎来最大的考验。

斯巴达300勇士

考古学家一直以来都忽略了斯巴达这个军事之邦，一直到1906年才有一支英国考古队开始对古斯巴达遗址进行第一次系统性挖掘。1925年，在斯巴达的考古工作有了一个大突破：那是一具等身大小的斯巴达战士塑像，经推断为来自公元前5世纪。当塑像被挖掘出来时，一位希腊工作者立刻就认出了他的身分：“他肯定是列奥尼达斯！”

《斯巴达300勇士》让列奥尼达斯这个超级英雄形象深入人心，而在斯巴达历史中，列奥尼达斯确实是一个令所有斯巴达人骄傲的英雄。如今列奥尼达斯的塑像仍然是斯巴达博物馆的宝贵收藏。在那个时代里，谜一般的笑容是雕刻家们的惯用手法，而用在列奥尼达斯这样一位盖世英雄身上，更是为其赋予了蒙娜丽莎一样的迷人魅力。

列奥尼达斯是阿基蒂家族成员，这是斯巴达的两大王室家族之一。波斯人入侵时，列奥尼达斯已经当了10年的斯巴达王。波斯帝国是当时地中海地区的超级大国，领土面积从现今的阿富汗地区延伸至爱琴海。在波斯人眼中，希腊只不过是一个不起眼的小国，但其对于波斯帝国西部边境正造成越来越大的麻烦。公元前499年，因希腊人引起的一场叛乱毁掉了萨迪斯王城，令波斯人勃然大怒。他们以强权要求所有希腊城邦向其屈服，某些城邦迫于百万大军的淫威而屈服，但大多数城邦追随斯巴达和雅典的政策，坚决不从于波斯帝国。波斯帝国派出大使前往斯巴达劝降，要求他们交出领土和水域作为臣服的贡品，结果被高傲的列奥尼达斯全部处决。这种斩杀来使的行为相当于宣战声明。

波斯帝国的大流士国王在公元前490年率军入侵希腊的马拉松地区，结果遭到雅典和盟军的包围，大流士在此战中身亡。大流士之子薛西斯发誓为父报仇。公元前485年，薛西斯几乎集结了全波斯的军力，准备将希腊一举歼灭。

公元前480年，波斯军队同时从海面和陆地进军希腊。波斯人的百万雄师令希腊举国上下一片恐慌，当时的希腊历史学家希罗多德在史书中记载“波斯人的大军所到之处整个河流的水都会被喝干”。据希罗多德估计，当时的波斯军队总人数多达150万。不过根据后人较为可靠的估算，波斯军队总人数应该是30万左右，尽管如此，各希腊城邦在这样庞大的军队面前简直就是不起眼的蝌蚪。

波斯大军压境之际，斯巴达人前往特尔斐征求圣贤的旨意。在斯巴达人眼中，特尔斐的圣贤们是神的信使，通过仪式，神会附身在女祭司身上，借其口传递神谕。女祭司告诉列奥尼达斯：“所有斯巴达的子民们，你们家乡将会被珀耳修斯之子(珀耳修斯是宙斯之子，曾杀死蛇发女妖美杜莎，传说波斯人是珀耳修斯的子孙)洗劫一空，否则整个拉凯达伊蒙将哀悼海格力斯家族王者的死讯。”

圣贤的意思便是让列奥尼达斯投降，但列奥尼达斯以及一干猛将决定违逆神意，成为抵抗波斯大军的先锋。波斯大军试图从南部入侵一直攻打到希腊中心，于是列奥尼达斯率领着一批军队前往温泉关，那里是波斯人入侵希腊的必经之地，也是一个易守难攻的天然堡垒，因而被称为“火之门”。

温泉关是一个夹在山脉之间的关口，山的一面是大海，另一面是斯巴

达境内。为加强这个战略地带的防御，来自希腊各城邦的七千多名重装兵在这里建造了一个防护墙。只要在这个关卡能够尽量拖延波斯大军，希腊各城邦就有时间集结更多的军队备战。对于率领着300名勇士赴死的列奥尼达斯来说，温泉关不仅仅是一个战略要地——他要向全世界人展示斯巴达人的英勇不屈。

英勇的斯巴达300勇士在温泉关奋战了三天，他们三度击退了波斯大军，并令其受到重创。在列奥尼达斯指挥下的重装兵方阵仿佛一道无法攻破的城墙，几乎令薛西斯放弃了希望。直到最后，薛西斯得知有一条能够绕过山脉的秘密小道，那条路可以通往300勇士的后方。列奥尼达斯得知波斯大军已绕到后方，他知道大势已去，不过那时他仍然有时间率领勇士撤退，但他做出了古希腊战争史上最壮烈的决定：他让盟军先行撤退，自己与斯巴达勇士们一起战死沙场。



■雅克·路易·大卫绘制的名画“列奥尼达斯在温泉关”。

事实上，当时斯巴达勇士们并非完全孤立无援，列奥尼达斯还带着400名来自底比斯城邦的军队，还有700名来自泰斯比斯的战士，以及一群斯巴达的黑劳士。但这场战争成了斯巴达人的秀场，在后人的传说中，其他人仿佛都不曾存在。

战斗的最后一个早晨，斯巴达人像往常一样开始进行例行的战前仪式，他们全身赤裸进行锻炼，他们在自己的全身泼上油，并剪断了长发。他们在小棍上写下了自己的名字，并将其绑在手臂上——这就相当于如今美军士兵挂在脖子上的狗牌，如果战死通过这样的标记可以让人们知道他们的身分。另一方面，薛西斯对着初升的旭日举行祭酒仪式，然后命军队全速前进。斯巴达勇士们知道这是他们的最后一战，他们以必死之心英勇杀敌，剑断则用手肉搏，手断则用牙咬敌人的脖子。

从军事角度来说，温泉关一役的作用不是很大，波斯军队的前进速度只被推迟了不到一周。更重要的一场战役是随后不久发生在萨拉米斯湾的战斗，雅典率领的希腊船队摧毁了波斯舰队。这场战役意味着波希战争的结束，第二年，波斯军队被彻底赶出希腊。

战争结束后，温泉关之战的精神传遍了整个希腊。300勇士被葬在温泉关，其碑文响彻数十个世纪：

路人啊！请告诉斯巴达人，我们遵守了诺言，长眠于此！

温泉关之战让整个欧洲对斯巴达人改观，这个因残酷的制度而被其他城邦和国家鄙夷的社会用300名壮士证明了自己，证明了他们的完美主义思想。希罗多德说：“温泉关之战奠定了斯巴达的珍贵声望，这是所有其他城邦都无法企及的。”如今由法国著名画家雅克·路易·大卫绘制的名画“列奥尼达斯在温泉关”仍然被挂在巴黎卢浮宫。1945年2月，自知大势已去的希特勒给他的秘书马丁·鲍曼写了一封信，这位对斯巴达精神推崇备至的独裁者在信中说：“如果命中注定我们要被远比我们强大的力量摧毁，那就让我们高昂着头，不要让德国人的光荣留下任何污点。在任何时候，绝望的战斗都是一个光辉的榜样。让我们谨记列奥尼达斯和他的300斯巴达勇士！我们不会像温顺的绵羊一样等待屠夫，他们可以消灭我们，但我们绝不会乖乖地跟进屠宰场！”

伯罗奔尼撒战争



■古科林斯阿波罗神庙遗址。

在波希战争中，斯巴达与雅典的结盟终于击退了波斯帝国，但在这场战争中，斯巴达和雅典双方并未表现出真正的团结。作为希腊最强大的两个城邦，斯巴达与雅典之间的嫌隙由来已久。公元前6世纪末，斯巴达曾在雅典内乱时出兵干涉其内政，双方的冲突在波希战争中暂时缓解，而战争结束之后，双方的冲突日益明显。希腊各城邦常常发生内斗，而斯巴达和雅典通常站在冲突双方背后煽风点火，而对于各城邦民主派与贵族的争斗，雅典支持前者，斯巴达支持后者。

由于雅典在波希战争中立了大功，强大的财力和海军势力使其影响力迅速扩大，让斯巴达人大为恐惧。以斯巴达为首的伯罗奔尼撒同盟和以雅典为首的提洛斯同盟之间的战争一触即发。伯罗奔尼撒同盟中的科林斯城邦成为战争的导火索。科林斯是伯罗奔尼撒同盟中最富有的工商业城邦，与雅典这个工商强国经常出现贸易争端。公元前432年，科林斯要求召开伯罗奔尼撒同盟会议，在会议中科林斯煽动斯巴达对雅典发动进攻。次年春季，伯罗奔尼撒战争爆发。

雅典海军强大，试图在伯罗奔尼撒沿海地区袭击斯巴达，鼓动黑劳士叛乱；斯巴达则自认为其陆军天下无敌，试图通过陆军孤立雅典城，让提洛斯同盟中对雅典不满的城邦摆脱雅典的控制，因此斯巴达为这场战争打的口号是“解放希腊”。

公元前431年夏，斯巴达国王阿基达莫斯率领数万大军攻打位于希腊中东部的阿提卡地区，战争第一阶段开始，史称“十年战争”。斯巴达军横

扫阿提卡乡间，而雅典海军则派出100艘三列桨战舰，沿着伯罗奔尼撒航行，在沿岸地区登陆攻击斯巴达要塞，并煽动美塞尼亚人暴动。战争第一年的冬季，雅典将阵亡的士兵安葬在郊外风景最美的地方。

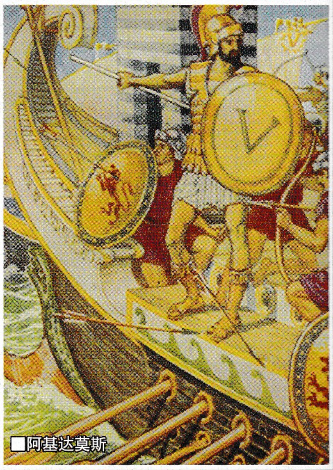
战争进入第二年，阿基达莫斯率领三分之二的军队入侵阿提卡，阿提卡人的屋舍和田园全部被毁，夏季时又发生了瘟疫。这场瘟疫据称为黑死病，起源是埃及，其病症之严重让医生完全无计可施，很多与病人接触的医生都被传染，甚至啄食尸肉的飞禽走兽也会死亡。瘟疫让雅典军队呈现败相，因瘟疫而死的官兵和平民不计其数，雅典人将种种不幸归咎到将军伯里克利的头上。伯里克利是雅典历史上最耀眼的一颗政治明星，他所倡导的"政权全民所有"深得人心，然而这场瘟疫不仅让伯里克利广遭指责，甚至夺去了他的生命。

伯里克利死后，掌握大权的克里昂向提洛斯盟国强行征收捐款，以弥补因战争和瘟疫造成的国库空虚。友邦提利亚因反抗而被雅典军队拆了城墙，杀了成千名叛乱者示众。随后的三年，雅典与斯巴达的战争处于胶着状态。公元前425年夏，克里昂派德摩斯提尼率领军队攻打位于伯罗奔尼撒半岛西南沿海的派罗斯，占领了这个重要海港，同时煽动黑劳士叛逃。此时战争局势出现逆转，身为海上强国的雅典在陆上攻打斯巴达领土，而身为陆上强国的斯巴达试图通过海军登陆自己的领土攻打雅典人。由于斯巴达军队登陆失败，一批官兵被俘，斯巴达曾提出议和，但由于条件没谈拢，谈判破裂。

占领了派罗斯的雅典军队由于缺水缺粮在长期的消耗战中渐露颓势，而斯巴达人抓住这一弱点，派黑劳士偷运粮食。雅典军的形势更加紧急。为此克里昂亲自率兵攻打斯巴达，宣称20天内结束战争。克里昂率领70多艘战舰围攻了一个斯巴达人占据的小岛，由于山路崎岖，斯巴达重装兵在岛上无法充分发挥战斗力。这场战役中，雅典军有斯巴达的美塞尼亚叛军相助，叛军指挥官提议"重演温泉关之战"，熟悉地形的他们率领一个小分队绕道到斯巴达军队后方，对其进行前后夹击。而此时的斯巴达军已不比当年的300勇士，总共440名将士死了将近150人，其中包括两名指挥官，其余将士成为雅典的阶下囚。

此次斯巴达人的战败主要原因在于雅典对于伯罗奔尼撒半岛的捣乱让斯巴达后院起火，因此斯巴达将领布拉西达斯提出以其人之道还治其人之身，出兵到爱琴海北岸，与对雅典早有异心的马其顿联合，鼓动当地的提洛斯同盟国叛乱。公元前424年，布拉西达斯率领1700多名重装兵展开远征，他们在马其顿的协助下攻破了雅典殖民城市安菲波利斯，临近城市相继投降。

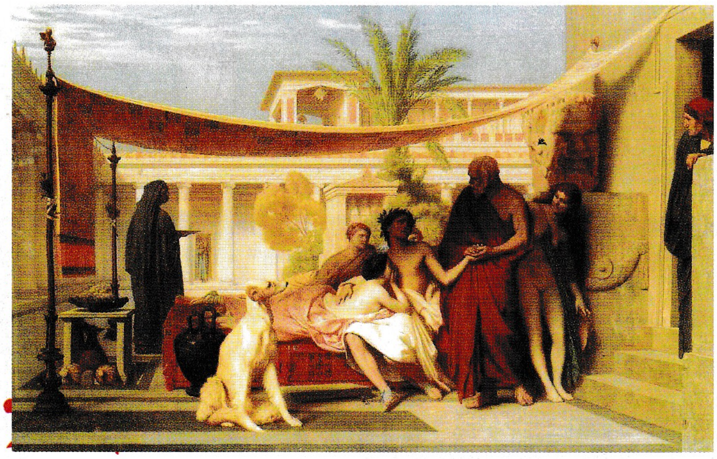
公元前423年，斯巴达与雅典订下了休战一年的协议，原因是双方都损失太大，需要休养生息后再战。休战期满后，克里昂率领1500名士兵和同盟军，并率30艘舰艇赶往安菲波利斯与布拉西达斯展开决战。从军力来说，克里昂比起布拉西达斯还略胜一筹，但此时的地势已经与当时的孤岛之战不同，斯巴达人的强大战斗力展露无余、气势逼人，把克里昂的队伍



逼得慌乱逃窜，克里昂本人在斯巴达军所杀，不过布拉西达斯也在此役中身受重伤，没多久就不治而亡。尽管如此，斯巴达军在这场战斗中仅死7人，而雅典军死了600多人。

双方主将的阵亡终于让和谈成为可能，战争爆发的10年后，斯巴达与雅典制定了有效期长达50年的和平条约和同盟条约，明确划分了双方的势力范围，并规定一方有难时，另一方应提供援助。

大败雅典



▲名画：《苏格拉底在妓院中寻找阿西比阿德》。

持续十年的伯罗奔尼撒战争让斯巴达和雅典之间形成了永远无法愈合的伤痕，所谓的和平条约只不过是一个脆弱的息战协定。在6年多时间里，双方一直保持微妙的平衡。在这脆弱的平衡中，一股危险的好战势力在雅典兴起。伯里克利的亲戚，苏格拉底的门徒阿西比阿德终于引发了第二次伯罗奔尼撒战争。

阿西比阿德派兵渡海来到了西西里岛，矛头直指斯巴达盟友叙拉古扎。这是一个战略要地，不仅因为其粮产丰富，同时也因为可以此为据点攻打非洲，将势力拓展到直布罗陀海峡，最终统治整个东西地中海。雅典一群好战的新生代对此战略计划几近狂热，将拥护该计划视为爱国行为，于是雅典准备了60艘舰艇开始远征，其后又派了三位将军将兵力扩大数倍。

伯里克利在临死前曾警告后人，雅典人作战切不可拉长战线，免得在各个战线上被逐一击破。充满野心的阿西比阿德没有听取先人的教训，不仅跨海远征叙拉古扎，在希腊本土与斯巴达之间的冲突也开始升级。公元前415年春夏之际，雅典大军即将出发之际发生了一件怪事：城内几乎所有的赫尔米斯神像的面部都被毁坏，赫尔米斯是宙斯的传令官，因此此事被认为是极其不祥的征兆。

历史学家修昔底德在史书中如此描述雅典军出发的盛况：亲朋好友充满了希望和悲伤，他们希望战士们能够征服西西里，同时也感到可能再也见不到他们了……由阿西比阿德率领的这支舰队共有134艘舰艇，重装兵共5100人。叙拉古扎对于雅典人的突然来袭毫无准备，搞了半天才确信雅典人已经打到了自己的家门前。从战争的局势来说，雅典本当顺利获胜，可在战争中途发生了戏剧性的一幕：雅典国内各党派发生内斗，争论的结果是以赫尔米斯事件将阿西比阿德召回国内接受审判，阿西比阿德担心回国后恐遭不测，遂在回国中途逃到了斯巴达。

一直信誓旦旦要除掉斯巴达的阿西比阿德反而成为了斯巴达的谋臣，提议瓦解雅典同盟国，让斯巴达征服自己的祖国。公元前413年8月27日，处于劣势的雅典人正准备撤离之时突然发生月食，当时的雅典主将尼西阿斯极其迷信星相，而按照星相家的预言，此番月食意味着至少要再等27日后方可谈论移军之事，结果白白延误大好时机，总共四万人的大军被士气冲天的叙拉古扎人剿灭了1.8万人，另有7000人被俘；另一方面，斯巴达王阿基斯率领的斯巴达大军在陆上重挫阿提卡，当地银矿的2万名工人趁机逃走，也有部分投奔了斯巴达，让雅典的经济几乎遭到了毁灭性打击。

为了让雅典彻底无法翻身，斯巴达做出了一个令英勇战死的列奥尼达斯蒙羞的决定：与波斯帝国结盟。斯巴达与波斯帝国签订的同盟条约可说是一个丧权辱国的割地换兵协议，条约规定波斯王国现在与过去占领的一切土地归波斯国王所有，希腊的一些小城邦因而成为了波斯的领土。作为交换的条件，波斯国王出资为斯巴达打造战舰，并发兵合力攻打雅典。

雅典方面已经到了生死存亡的关头，他们动用了为应对国难而准备的所有国库储备，不仅惩戒有异心的盟邦，同时也建造了一个新的海军基地。为加强统治，雅典出台了废黜民主制度的新宪法，成立了400人控制的议会，新宪法规定享有公民权的只有5000人。此时的雅典政体已经非常混乱，战功显赫的将军被无故处死的情况并不罕见。有一次雅典海军打败斯巴达，获得战功的10位将军竟有6位被处决，理由是没有运回阵亡者的尸体。斯巴达则在波斯的援助下锐不可挡，公元前405年的山羊河一役，斯巴达彻底灭掉了雅典海军，雅典人被迫拆毁城墙和堡垒，提洛斯同盟解散。公元前404年，斯巴达海军统帅莱山德进入雅典城，长达27年的伯罗奔尼撒战争宣告结束，雅典成为伯罗奔尼撒同盟一员，斯巴达雄霸希腊的地位正式确立！

斯巴达余晖

伯罗奔尼撒战争后的斯巴达发生了质变，提倡均富的斯巴达社会发生了严重的贫富分化，平等公社被瓦解，土地买卖和金银流通之风正在让斯巴达变质。在伯罗奔尼撒战争中最终打败雅典的莱山德将军成为斯巴达首富，据称其财产远超国库。整个希腊的城邦制度也在战争中土崩瓦解。

斯巴达人的个性骄傲蛮横，惯于实施高压统治。不过此时在其统治下的希腊各城邦毕竟与当时的美塞尼亚人不同，斯巴达的暴政让希腊各地怨声载道，形势岌岌可危。公元前395年，雅典、科林斯、底比斯等组成了"反斯巴达联盟"，另一方面，波斯帝国与斯巴达也发生冲突。斯巴达统治希腊的34年里可谓战乱不断。斯巴达试图在各城邦扶持傀儡政权，从而加强自身统治地位，谁料反而遭到更强烈的反抗。公元前371年，斯巴达的万人大军被底比斯的7500人击败，斯巴达王战死。公元前370年，长期被斯巴达奴役的美塞尼亚宣布独立，伯罗奔尼撒同盟就此瓦解。

在希腊的常年内战中，位于希腊北方的马其顿正迅速发展，随着斯巴达霸权的结束，马其顿攻入了希腊。公元前338年，马其顿的腓力二世与王子亚历山大率领三万多人与希腊联军的三万人展开激战。亚历山大在这场战争中显示了强大的统帅能力，让希腊溃不成军，俘虏了2万多人。希腊各城邦独立自主的年代彻底结束，马其顿雄霸巴尔干－希腊的新时代开始了。

公元前337年，以马其顿为首的科林斯同盟建立，斯巴达是希腊惟一没有加入该同盟的城邦。当时马其顿军队所到之处，各城邦均开城恭迎，唯独斯巴达将其拒之门外，腓力二世却也没打算将其攻下，带着军队绕道而行。公元前331年斯巴达阿基斯国王试图推翻马其顿，结果被轻易击败。公元前3世纪末，斯巴达有史以来第一次建造了一座城墙，将几个主



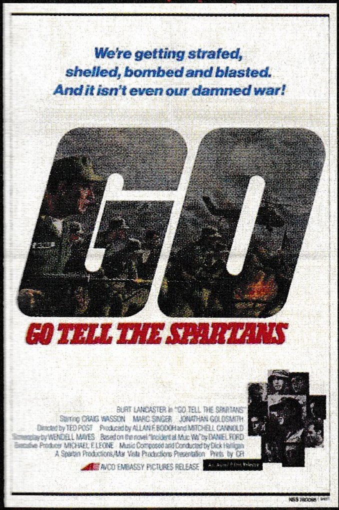
□亚历山大

要城镇囊入其中，这成为斯巴达没落的标志。公元前222年，斯巴达与泰耶阿盟军的战役中最后一次燃烧了英勇的战魂，斯巴达以1万兵力对抗3万大军，战争打到昏天黑地，景象十分恐怖，斯巴达人英勇无比，但终究因寡不敌众而败。此役之后，斯巴达一蹶不振，最终被罗马征服，成为拉哥尼亚省。

斯巴达与流行文化

英勇强大的斯巴达是各种文艺作品十分热衷的题材，而作为军事历史上最著名的自杀式战役之一，温泉关之战更是斯巴达精神的集中体现。斯巴达人面对百万大军毫无惧色的勇气与决心使得后世的大批作家、诗人和政客为之震撼。弗兰克·米勒就是斯巴达精神的推崇者，不仅在他的《300》中将列奥尼达斯的勇敢表现得淋漓尽致，他的另外一部漫画《罪恶之城》也可以看到温泉关之战的影子，书中主角德怀特·麦卡锡与无数的敌人鏖战的场面完全可以说是温泉关之战的翻版。

斯巴达电影

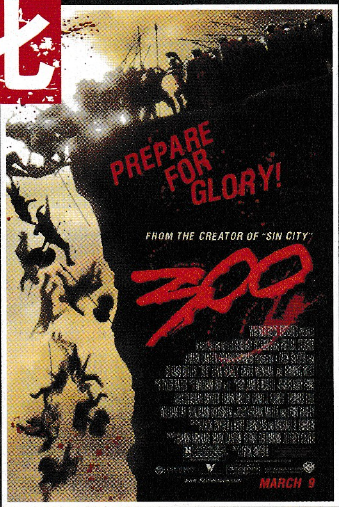


告诉斯巴达人

导演	Ted Post
制片人	Allan F. Bodoh
	Mitchell Cannold
剧本	Wendell Mayes
主要演员	Burt Lancaster
	Craig Wasson
	Marc Singer
	Evan C. Kim
	Johathan Goldsmith
	Dolph Sweet
	Joe Unger
音乐	Dick Halligan
发行	Avco Embassy
公映日	1978年6月14日
片长	112 min.
预算	150万美元

这部于1978年上映的电影以越战为背景，但在片中处处留有温泉关之战的影子，而片名更是直接借用了温泉关之战中的著名碑文"路人啊！请告诉斯巴达人，我们遵守了诺言，长眠于此！"

剧本作者Wendell Mayes在剧本完成后多年来一直未能找到投资者，后来被导演Ted Post看中，并找到了Avco Embassy电影公司，该公司对剧本还算满意，可惜经营实在困难，因此预付款只有15万美元，而电影的实际拍摄时间只有31天。虽然该片只是小制作，却获得了影评家的极高评价，被认为是对越战描述最真实的电影之一。



被称为"男人必看电影"的《斯巴达300勇士》着实为英勇战死的斯巴达壮士们争了口气，无论是影片的品质还是商业成绩，都总算对得起壮烈的温泉关之战，作为一部投资仅6000万美元的电影来说实属不易。制片人吉安尼·努纳利年轻时就满怀激情地想要将温泉关之战拍摄成电影，到2004年才终于有机会实现夙愿。

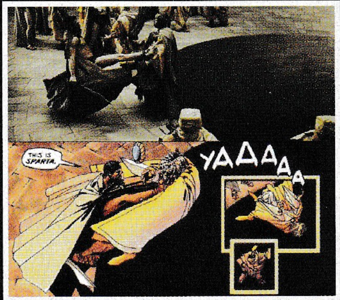
这部根据弗兰克·米勒的漫画改编的电影与之前的《罪恶之城》一样，各个主要镜头都是对漫画的忠实再现，连台词也是基本一样的。本片的拍摄预备阶段共2个月，从《特洛伊》、《亚历山大》等片中回收了部分道具。演员都经过专门的训练，甚至导演也加入到训练之中。真正的拍摄工作是从2005年10月17日开始的，拍摄地是加拿大蒙特利尔，主要是在摄影棚内的蓝背景前拍摄，后期制作中加入了1500个电脑特技镜头。

《斯巴达300勇士》由于有大量暴力镜头，因此被定为R级，上映的电影院数量有限，在R级电影中，该片

斯巴达300勇士

导演	Zack Snyder
制片人	Gianni Nunnari
	Mark Canton
	Bernie Goldmann
	Jeffrey Silver
剧本	Zack Snyder
	Kurt Johnstad
主要演员	Gerard Butler
	Lena Headey
	David Wenham
	Dominic West
	Rodrigo Santoro
	Andrew Tiernan
音乐	Tyler Bates
发行	Warner Bros.
公映日	2007年3月9日
片长	117分钟
预算	6000万美元
总票房	4.24亿美元

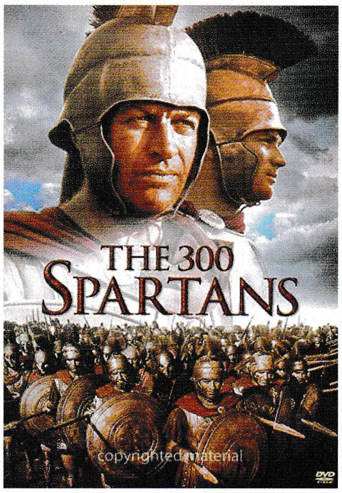
的首映票房在历史上排名第三，仅次于《黑客帝国：重装上阵》和《耶稣受难记》。发行方选择希腊的斯巴达现址作为电影的首映地点，在希腊创造了290万美元的历史票房记录。导演锡克·薛达在MTV的采访中说，电影中的事件与真实历史的接近程度为90%。



▲漫画与电影版的对比。

300斯巴达勇士

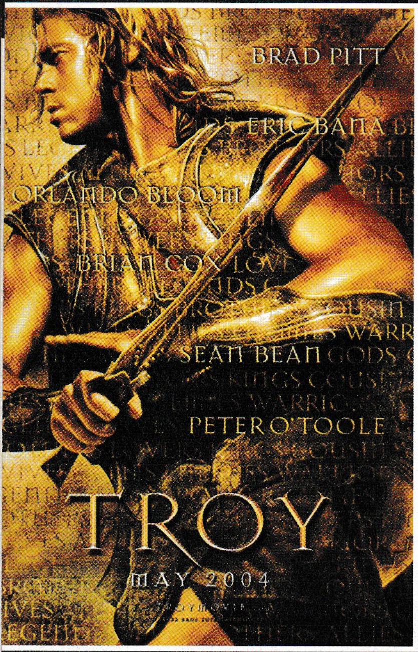
导演	Rudolph Mate
制片人	Rudolph Mate
剧本	George St. George
主要演员	Richard Egan Ralph Richardson Diane Baker Barry Coe David Farrar
音乐	Manos Hadjidakis
公映时间	1962年8月
片长	109分钟



▶ 由于《300》的走红，《300斯巴达勇士》得以再版推出。

在《斯巴达300勇士》上映的40多年前，就已经有一部相同题材的电影问世，这就是1962年的《300斯巴达勇士》(The 300 Spartans)。这部描述温泉关之战的电影得到了希腊政府的合作，在伯罗奔尼撒半岛的佩拉克拉村取景拍摄。在片中饰演列奥尼达斯的理查德·艾纽(Richard Egan)曾于二战时期在美军担任柔道教练；波斯王薛西斯的饰演者是英国演员大卫·法拉(David Farrar)。

该片曾因折射冷战而引起争议，片中将希腊称为"世上惟一的自由堡垒"，而波斯则是"奴隶帝国"。而实际情况则是斯巴达对奴隶的虐待比起波斯有过之而无不及。



特洛伊

导演	Wolfgang Petersen
制片人	Wolfgang Petersen
剧本	David Benioff
主要演员	Brad Pitt Eric Bana Orlando Bloom Brian Cox Sean Bean Peter O'Toole Diane Kruger
音乐	James Horner
发行	Warner Bros.
公映日	2004年5月13日
片长	162分钟
预算	1.75亿美元
宣传成本	5000万美元
总票房	4.97亿美元

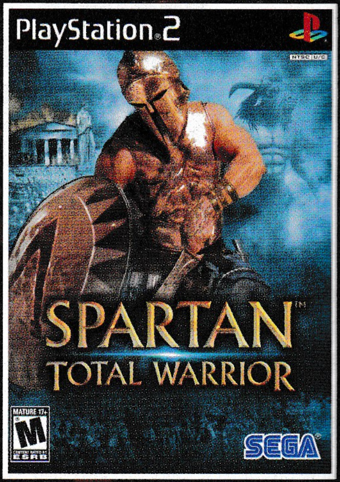
与斯巴达有关的电影，当属这部特洛伊的制作规模最大。电影以荷马史诗《伊利亚特》为背景，不过电影内容与《伊利亚特》中的描述有很大的偏差。由布拉德·彼特等强大明星阵容出演的这部《特洛伊》在美国本土票房表现平平，总营收仅1.33亿美元，不过美国市场的票房仅占其总票房的27%，在海外的大成功使其在电影票房史上排名45。

从历史角度来说，《特洛伊》的时间点是在公元前1200多年前，这段时期的斯巴达是与各种神话融为一体的，而作为主角的阿喀琉斯基本上是属于神话中的人物，片中的斯巴达王阿伽门农也充满神话色彩。阿伽门农的弟弟墨涅劳斯娇妻海伦被抢，作为斯巴达历史上的头号美女，海伦成为了这场战争的罪魁祸首，不过还有一层深层次的原因是阿伽门农试图通过占领特洛伊从而赢得对爱琴海地区的控制权。随军出征的阿喀琉斯对阿伽门农不屑一顾，他的目标只是青史留名。神话中的阿喀琉斯是海洋女神忒提斯的儿子，为了给儿子打造不死之身，忒提斯抓着阿喀琉斯的脚踝将其泡到圣河里，结果脚踝成为阿喀琉斯惟一的弱点。在特洛伊战争中，阿喀琉斯被帕里斯王子射中脚踝，临死前，阿喀琉斯的一句话被引为经典："你给我征战的一生带来了和平。"

斯巴达游戏

斯巴达：全面战士

开发商：Creative Assembly
发行商：世嘉
发售日：2005年10月24日
游戏类型：动作
平台：PS2、Xbox、NGC



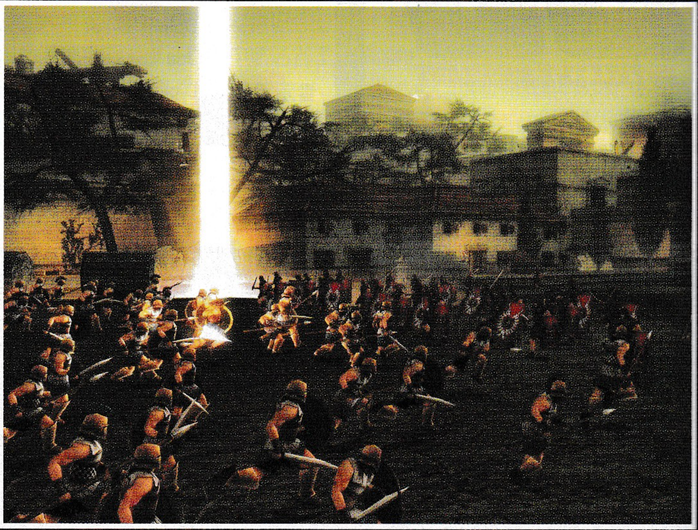
Creative Assembly公司的《全面战争》系列"一直以波澜壮阔的战争场面描绘世界各地的古代战争，而作为该系列的一个分支，《斯巴达：全面战士》体现了Creative Assembly公司在动作游戏方面同样有着极深的造诣。《斯巴达：全面战士》加入了大量奇幻元素，玩家扮演的斯巴达战士与罗马帝国大军作战。

在游戏中，罗马军队几乎已经占领了整个希腊，只剩下斯巴达仍在顽抗，将军克拉苏包围了斯巴达城，双子星卡斯托尔和波吕克斯拼命守住了城墙，击退了罗马军。然而克拉苏却派出了巨大的青铜人塔罗斯强攻城墙，斯巴达人用投石机击倒了塔罗斯。当晚，玩家扮演的斯巴达人潜入罗马营地寻回雅典娜之剑。然而罗马军竟出动了用借美杜莎之力而设计的石化武器，将斯巴达密集阵变成了石头。斯巴达人再次进入罗马营地，杀死了克拉苏，摧毁了武器。与《战神》一样，这款游戏中的阿瑞斯也是一个大反派。斯巴达人其实是爱与美之女神阿芙罗狄蒂侍女的儿子，其母因为揭了阿瑞斯的丑事而被杀，斯巴达人被洗去了所有的记忆，送到了斯巴达。阿瑞斯引导罗马进攻希腊的目的便是为寻找斯巴达人，将其斩草除根。

游戏以台比留统治的罗马时代为背景，从时间上来说应该是公元一世纪，即斯巴达早已没落、被罗马吞并的时期。不过游戏中的时间有点混乱，很多不该属于这个时代的将领和神话人物们纷纷登场。游戏所说的时间是公元前300年，那个时候罗马帝国其实还没有成型。此外游戏中的罗马圆形大剧场也是一个跨越时空的产物，真正的圆形大剧场建造于公元70～72年，公元80年的提图斯时代才建造完成。

当然，对于这些不算深奥的历史知识，常年开发历史模拟游戏的Creative Assembly没有理由不知道，将那些跨越时代的东西拼凑起来只不过是考虑到玩家的熟悉感。Creative Assembly的制作人在《Nintendo Power》杂志中曾说："我们之所以加入斯巴达，是因为那是我们心目中最伟大的战士国度之一。而对于他们的敌人，我们需要一个足够强大的国度，罗马似乎是一个很好的选择……现实中这两个文化是从未有交集的，他们之间隔了300年。"

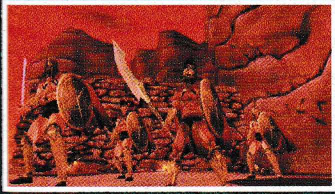
在《斯巴达：全面战士》中还有一个有趣的小花絮，在游戏第一关里，卡斯托尔说："罗马人的箭将会让遮天蔽日！"斯巴达人的回答是："很好，那我们就可以在阴凉处战斗。"这句话是温泉关之战中的名言，出自300勇士中的头号猛将狄耶涅科斯之口。



300：光辉进军

开发商：Collision Studios
发行商：华纳兄弟互动娱乐
发售日：2007年2月27日
类型：动作
平台：PSP





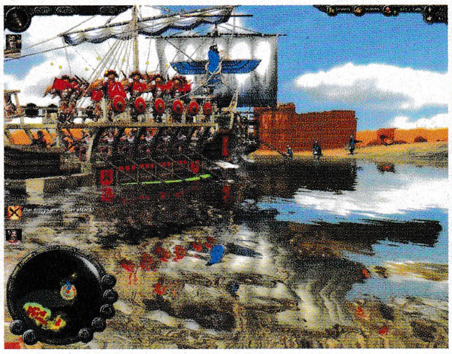
PSP版《300：光辉进军》的发售比电影公映早了两周，这也是时下很多由电影改编的游戏的一贯做法。《斯巴达300勇士》这个题材无疑是十分适合改编成游戏的，不过由于战斗仅限于温泉关之战，难免会有点单调。游戏画面较为简单，同屏可以显示的敌人数量非常有限，实在很难捕捉电影原作的鏖战之感。此外，斯巴达战士们在这款游戏中成了散兵游勇，没有什么方阵的概念，这与电影和史实的偏差较大。斯巴达人战斗力强大的一个重要原因就是其密集阵进可攻、退可守的特性，电影版《300》之所以敢号称"还原度90%"，一个重要原因在于其对战斗场面的刻画相当符合历史实情，这一点曾有历史学家出面作证。游戏版可能是出于游戏性和制作难度的考虑放弃了这一重要特性。

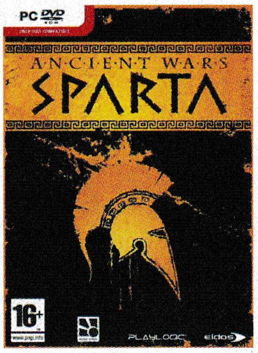
古代战争：斯巴达

开发商：WorldForge
发行商：Eidos
发售日：2007年4月24日
类型：即时战略
平台：PC

比起《斯巴达人：特洛伊之门》，《古代战争：斯巴达》相信更容易为普通玩家所接受，毕竟即时战略这种类型更为直观生动。这款游戏开发了将近三年的时间。游戏以公元前500～300年的斯巴达历史为背景，可选势力为斯巴达、波斯和埃及，波斯人拥有巨大的战象、骆驼和马，斯巴达战士的徒手搏斗能力最强，而埃及人则有一些奇特的妖术。这款游戏在平衡性设计上与暴雪的《星际争霸》有点类似。

除了添加了一些妖术之外，本作与史实还是较为接近的。薛西斯、列奥尼达斯等著名领导者都在该作中露面。在斯巴达势力中，战士处于社会的上层，负责打仗出征，而身为农奴的黑劳士们则要为其提供充足的食物。此外，正如历史实情，斯巴达行军时会带上黑劳士，黑劳士可以从敌人的尸体上收集武器装备，或者负责移动投石机等大型武器，由于其战斗力极弱，因而也是军队中最容易被杀的单位类型。



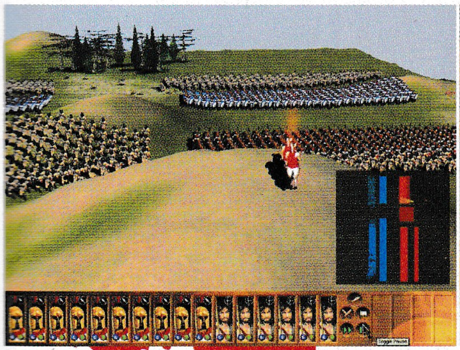


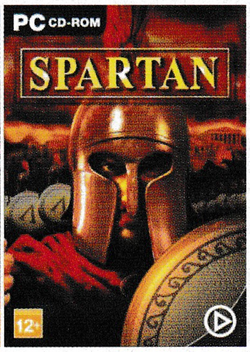
斯巴达人：特洛伊之门

开发商：Matrix Games
发行商：Slitherine Soft
发售日：2004年12月8日
类型：回合战略
平台：PC

战略游戏显然是表现整个斯巴达历史的最适合的游戏类型，斯巴达有很多适合游戏的特性：大小城邦的征战、伯罗奔尼撒战争期间的各种联盟、密集阵的作战方式，为了尽量真实地再现斯巴达战争史，Matrix Games公司进行了大量的史料研究，从各个城邦的名称、种族、历史到各种兵种、武器、阵型，可以说是一个斯巴达历史的活字典。游戏总共提供了12个剧本，在剧本提供的地图上选择城邦，就可以看到该城邦的历史简介。游戏中将古希腊和周边地区划分为东方文明和西方文明两大类，东方文明主要为弓箭手、轻骑兵和重骑兵，而西方文明主要为轻步兵、重步兵和突击兵。在本作中，斯巴达人的步兵和重装兵都真实再现，还有作为特殊兵种的精英重步兵，以科林斯城邦为代表的多里安人作为斯巴达盟军的一部分也有着基本相同的兵种结构。

《斯巴达人：特洛伊之门》中的各种资源、武器、交易和建筑系统纷繁芜杂，对于外交系统尤其重视，而这事实上也是波希战争和伯罗奔尼撒战争期间的重要课题。游戏中不仅要向盟国派驻外交官，而且外交官存在等级概念，且外交指令数量多得惊人，大体是分为颠覆和交涉两类。从贿赂、激怒、煽动到腐败传言、破坏建筑材料乃至制定各种条约，都是在历史上常见的策略。这款游戏玩下来后可以对斯巴达的历史和军事有深入的了解，不过毕竟是一款过于铁杆向的作品，普通玩家恐怕很难感受它的乐趣。





《战神》系列

开发商：SCE圣塔摩尼卡工作室
发行商：SCEA
发售日：2005年3月22日/2007年3月13日
类型：动作
平台：PS2

"《战神》系列"与斯巴达的关系不大，制作人只不过是给了主人公奎托斯一个"斯巴达战士"的身分，以彰显其勇猛，游戏中的斯巴达相关内容却很少。尽管如此，在所有与斯巴达相关的游戏中，绝对找不出第二款能够将斯巴达战士的勇猛强大刻画得如此淋漓尽致。2007年，IGN将《战神》评选为史上最伟大PS2游戏，《Game Informer》将其评为满分游戏，《PSM》将其评为2005年最佳游戏，GameSpot和《EGM》将其评为2005最佳PS2游戏，号称游戏奥斯卡的AIAS奖将其评为年度最佳游戏，其他媒体的奖项也是让《战神》制作人拿到手软。

《战神》一代的背景介绍中就将奎托斯描绘成一个率领50人小队对抗千人大军的英雄，尽管如此，在对抗某蛮族部落时，奎托斯终于尝到了失败的滋味，于是他求助于战神阿瑞斯，获得了强大的力量和混沌之刃，终于击败了蛮族。于是奎托斯成为阿瑞斯的仆人，率领斯巴达军队试图征服整个希腊，杀红了眼的奎托斯在雅典娜神庙里错杀了自己的妻儿，妻儿的骨灰成为铭刻在奎托斯身上的永远的诅咒，奎托斯从此被称为"斯巴达之魔"。

从"斯巴达征服希腊"这个背景细节来说，《战神》的故事背景应该是在伯罗奔尼撒战争期间。游戏一开始，奎托斯帮助雅典对抗阿瑞斯的军队，若是以当时雅典与斯巴达之间的敌对关系，这也可以算是对伯罗奔尼撒同盟的背叛，当然，游戏是以神之间的战斗为背景，凡尘的事是大可忽略的。况且，到了《战神II》，已经成为战神的奎托斯用他的神力相助斯巴达军队征服希腊，自己也准备前往罗德岛助阵，谁料引起诸神的愤怒，中途被夺了神力，打回原形。在"最后的斯巴达人"一战中，奎托斯得知宙斯毁掉了整个斯巴达，原来斯巴达是因为这样而消亡的……





在由漫画改编的电影中，“《蜘蛛侠》系列”无疑是最为成功的，而根据《蜘蛛侠》制作的游戏也是Activision公司最畅销的游戏系列，自从1962年8月在漫画《惊异幻想》（Amazing Fantasy）第15期首次登场以来，蜘蛛侠已经成为全世界商业价值最高的漫画超级英雄。

在蜘蛛侠诞生的年代里，虽然漫画市场中的各种超级英雄可谓五花八门，但绝大多数超级英雄都是中青年，青少年角色一般只是超级英雄们的助手。而蜘蛛侠刚刚登场时是一个青少年，而且有着被摈弃、懦弱和孤独感，引起了很多青少年读者的共鸣。此后蜘蛛侠随着读者共同成长，从害羞的中学生成为麻烦不断的大学生，再到已婚的教师，后来成为超级英雄团队“复仇者”的一员。而蜘蛛侠相关的动画和电视剧乃至电影也逐渐进入人们的视野。 ■文/RAIN

蜘蛛侠

电影游戏界的头号巨星

蜘蛛侠诞生

1962年，《神奇四侠》大获成功，Marvel打造的多个超级英雄形象获得了市场认可，而作为Marvel首席编辑和漫画家的斯丹·李（Stan Lee）也开始构思其他的新超级英雄概念。当时青少年的漫画市场潜力巨大，很多青少年读者反映想要看到能够贴近自身的超级英雄，这成为斯丹创作蜘蛛侠的原动力。而根据斯丹在其自传中所述，非超级英雄类杂志《Pulp》中的罪恶克星“The Spider”是蜘蛛侠的灵感来源。《The Spider》是创作于1933年的一个暴力英雄形象，在10年间总共推出了118个故事。这部作品中的“The Spider”是一个富有的名流名叫理查德·文沃斯，平常还有当侦探的癖好。文沃斯之所以被称为“The Spider”，是因为他总是嫉恶如仇，会残酷地杀死犯人，并在其前额留下一个红色的蜘蛛印。文沃斯虽然平常过着上流社会的生活，但内心充满恐惧和疑惑，只有在乔装成“The Spider”时才会无惧无畏地战斗。在各种书刊和电视台的采访中，斯丹还透露蜘蛛侠的另外一个灵感是看到苍蝇在墙上爬，而突然萌发了创作冲动。而担任蜘蛛侠画师的史蒂夫·迪克（Steve Ditko）在1990年的一篇采访中透露，斯丹·李原本打算将蜘蛛侠取名为“鹰人”（Hawkman），但DC Comics公司已经创作了一个名为鹰人的角色，后来Marvel还考虑将其称为“蚁人”。



▲《惊异幻想》第15期封面，绘制者为杰克·卡比，史蒂夫·迪克上色。

斯丹找到了Marvel的老板马丁·古德曼（Martin Goodman），希望批准

他创造蜘蛛侠这个角色，但遭到了古德曼的强烈反对。古德曼认为蜘蛛侠这个创意绝对行不通，因为没有人会喜欢蜘蛛，而且这个创意与超人太像，况且少年怎么能成为超级英雄呢？古德曼还给斯丹提了很多建议，例如这名主角麻烦不断，有各种担忧，脸上长着粉刺，与女朋友闹感情危机之类……不过最终古德曼还是考虑到斯丹一直以来的出色表现而批准了，最后还补上一句："你真是疯了！"

当时Marvel的科幻及超自然题材漫画选集《惊异幻想》正准备停刊，古德曼决定让蜘蛛侠出现在该杂志的最后一期上。

关于最初的蜘蛛侠起源，另外一位著名漫画家杰克·卡比(Jack Kirby)曾经宣称斯丹几乎没有参与蜘蛛侠的原型创作，真正的作者应该是卡比和乔伊·西蒙(Joe Simon)。西蒙早在1950年代就提议创作一个名为"银色蜘蛛"的角色，准备刊载在超自然题材的《黑色魔法》(Black Magic)杂志。西蒙曾率先提出了"蜘蛛侠"这个名字，后来改为"银色蜘蛛"，而该角色的故事和能力是由杰克·卡比构思的，他们合作创造的这个角色后来成为了《Archie Comics》刊载的"苍蝇侠"，推出于1959年。

据漫画历史学家格雷格·希克斯通(Greg Theakston)考证，斯丹获得了古德曼对于蜘蛛侠的名字和"普通青少年"的概念批准后，找到了卡比，卡比提出了最初的银色蜘蛛设计概念。他构思的故事大纲是一个孤儿与一对老夫妇住在一起，他发现了一个魔法戒指，从而获得了超能力。斯丹对此概念很有兴趣，当即与卡比到会议室详谈。后来斯丹要求卡比对故事主角进行更深入地加工，并绘制出一些初稿，绘画者是史蒂夫·迪克。两天后，卡比就把首批6页稿子摆在了斯丹面前。斯丹后来回忆说："我对他做的东西非常不满，不仅仅是因为他做得很糟糕——那根本就不是我想要的角色，他太英雄主义了。"据西蒙所说，当时卡比创作的角色可以说是"美国上尉加蜘蛛网"。

斯丹接着找到迪克，要求对蜘蛛侠重新绘制。迪克曾回忆说："当时斯丹给我的东西根本就不是后来出版的那个人物，而且蜘蛛侠只是在里面露了一次面，他用的是一把会射网的枪，前5页都是发生在家中，一个小男孩找到了一枚戒指，然后变成了蜘蛛侠。"迪克接手重新绘制的工作后先是开始构思服装，由于蜘蛛侠具有黏着能力，因此不能穿硬靴子，隐藏在腕部的蜘蛛网发射孔取代了发网的枪。虽然斯丹要求要有明显的青少年特征，迪克还是用头套把蜘蛛侠的脸套上了，他认为这样可以增加神秘感。当时参与蜘蛛侠创作的还有艾瑞克·斯坦顿(Eric Stanton)，他是迪克在美术学校时的同学，在曼哈顿与迪克同用一间画室，他帮助迪克共同创作了情节串联图板，还加入了一些新创意。

《惊异蜘蛛侠》登场

蜘蛛侠在《惊异幻想》第15期首次露面的几个月后，马丁·古德曼发现该杂志销量猛增，甚至在Marvel的新漫画刊物中已经可以排到前几名。于是古德曼决定为蜘蛛侠开设一个专刊。1963年3月，《惊异蜘蛛侠》(The Amazing Spider-Man)创刊号上市。这部漫画最终成为了Marvel最畅销的漫画系列，蜘蛛侠更是成为文化象征。在1965年《时尚先生》(Esquire)杂志面向大学校园的调查中，蜘蛛侠成为大学生最喜欢的革命性偶像之一。在参与调查的读者意见中，最有代表性的是："他有各种烦恼和金钱问题，简单的说，他就是我们中的一员。"

《惊异蜘蛛侠》的前39期一直是由迪克创作，后来由约翰·罗米塔(John Romita)接手。约翰·罗米塔出生于1930年1月24日，是与蜘蛛侠相关的作者中知名度最高的创作者之一，2002年因其对于蜘蛛侠所做贡献而入选"漫画书名人堂"。约翰·罗米塔父子两代都是漫画家，是美国漫画界最著名的漫画世家之一。约翰·罗米塔于1947年毕业于美国工业美术学院，其后就进入了漫画业。罗米塔碰到的第一个老板是为人和蔼的史蒂芬·道格拉斯(Steven Douglas)，他对所有年轻一代漫画家都充满慈爱，他让罗米塔创作的第一个漫画是一个爱情故事，初出茅庐的罗米塔画工不佳，漫画中所有的女人毫无女人味，尽管如此，道格拉斯对他没有丝毫责备，他支付了200美元的报酬，而漫画并没有被发表。

1949年，罗米塔在纽约的福布斯印刷公司找到了一份工作，周薪30美元。在地铁站里，罗米塔碰到了一位中学同学，这位同学找他当枪手，报酬是每页20美元。只要画两页漫画，得到的薪酬比他一周的工资还多，这对于罗米塔来说是无法拒绝的诱惑，于是罗米塔成了漫画枪手。罗米塔的同学其实是在为Marvel公司工作，在他的引荐下，罗米塔见到了Marvel的主编斯丹·李，并开始正式为Marvel创作漫画。罗米塔初期担任的绘画工作很杂，恐怖题材、战争题材、爱情题材等均有涉猎，那个时期他参与创作的最著名的漫画当属《美国上尉》。其间罗米塔曾辗转到DC Comics工作，画了8年的爱情漫画。重返Marvel接手超级英雄漫画后，罗米塔接手的第一个漫画系列是《超胆侠》，这成为其接手《惊异蜘蛛侠》的垫脚石。斯丹·李对罗米塔的绘画技法非常满意，于是邀请其客串参与《惊异蜘蛛侠》的绘制。罗米塔最初是尝试模仿迪克的风格，后来逐渐融入了自己干净的、肥皂剧般的绘画风格，让蜘蛛侠逐渐成为了罗米塔自己的作品。

1970年代初，《蜘蛛侠》的故事曾导致美国漫画管制条例"Comic Code"的修改。1950年代，由于各种暴力漫画充斥市场，导致一般反漫画的社会活动几乎让漫画业遭致灭顶之灾。这股风暴的结果是制定了Comic Code，对各种漫画进行评级审核，相当于游戏业的ESRB评级系统。根据Comic Code的规定，在漫画中描绘非法药物是禁止的，即便是描绘这些药物带来了负面效应。然而在1970年，尼克松政府的医疗教育及福利部门要求斯丹·李创作反毒品题材的漫画，并且该漫画必须在Marvel最畅销的漫画书中出现。于是斯丹选择了当时最畅销的《惊异蜘蛛侠》，在96～98期里连载了有关毒品滥用导致的负面效应的故事。在故事中，彼得·帕克的朋友哈利·奥斯本开始嗑药，药物让哈利变得人不像人鬼不像鬼，当蜘蛛侠与绿魔(即哈利之父诺曼·奥斯本)战斗时，蜘蛛侠只不过是让绿魔看到了自己那病入膏肓的儿子，就轻易地使其精神崩溃。这个故事虽然明显是反毒品题材，但Comic Code评级委员会拒绝批准其上市流通。尽管如此，Marvel仍然在有关部门的支持下将这三期漫画推向了市场，只是在漫画的封面中没有Comic Code的批准标志。由于这三期漫画的销量极高，也使得Comic Code门面扫地，最终不得不修改其评级标准。



▲约翰·罗米塔绘制的《惊异蜘蛛侠》封面。

全面出击

1972年，Marvel推出了第二个有关蜘蛛侠的漫画系列，这就是《Marvel战队》(Marvel Team-Up)。在该漫画中，蜘蛛侠与Marvel的其他超级英雄合作抗敌，这也是当时各漫画系列大串联的必然趋势；1976年，蜘蛛侠迎来了自己的第二个独立漫画系列：《彼得·帕克 豪情蜘蛛侠》(Peter Parker, The Spectacular Spider-Man)，该漫画系列与《惊异蜘蛛侠》并行推出；1985年，蜘蛛侠的第三个独立系列《蜘蛛侠之网》(Web of Spider-Man)取代了《Marvel战队》；蜘蛛侠的第四本漫画月刊于1990年推出，该漫画的作者是北美漫画业的后起之秀托德·麦克法兰(Todd McFarlane)。

托德·麦克法兰于1961年3月出生于加拿大艾伯特省卡尔加里市，少年时就对漫画充满兴趣，尤其喜欢弗兰克·米勒的漫画。1980年代初，麦克法兰考入东华盛顿大学，由于其在棒球方面的天赋因而获得了不菲的奖学金，他原本打算在毕业后成为职业棒球运动员，然而在大三时脚踝受了重伤，棒球生涯就此结束。上大学时，麦克法兰曾在华盛顿当地的一家漫画书店兼职，因而逐渐接触漫画业。1984年，他的第一部作品在Epic Comics公司的《Coyote》中发表，其后开始同时为Marvel和DC撰稿，他相继参与了多期《绿巨人》和《蝙蝠侠》的创作，1988年开始加入《惊异蜘蛛侠》的



▲托德·麦克法兰绘制的《蜘蛛侠》第一期封面。

创作，那是在第298期，麦克法兰大胆改变了蜘蛛侠的外形，使其在形象上更接近于蜘蛛，例如蜘蛛服的眼睛部位更大、体形更瘦削、动作也更接近于蜘蛛。由麦克法兰开创的这一蜘蛛侠新形象后来被多位蜘蛛侠画师广泛借鉴。此外，由麦克法兰创造的新角色"毒蜘蛛"(Venom)则是《蜘蛛侠》所有相关系列中人气最高的反派角色，事实上，电影《蜘蛛侠3》中出现的毒蜘蛛的设计原图就是由麦克法兰亲自绘制的。

麦克法兰在《惊异蜘蛛侠》中的出色表现使其成为美国漫画业的超新星。1990年，在创作了29期的《惊异蜘蛛侠》后，麦克法兰厌倦了为别人的故事绘制漫画，他向编辑请辞，准备创作自己的故事。而当时负责《惊异蜘蛛侠》的编辑吉姆·萨利克拉给了麦克法兰新的机会——创作一部全新的《蜘蛛侠》，这部漫画就叫《蜘蛛侠》，麦克法兰不仅负责绘画，也负责剧本。该漫画的第一期就卖了250万本，其重要原因之一是Marvel推出了多个不同封面的版本，大量疯狂的蜘蛛侠粉丝们掏钱购买了所有的版本。

麦克法兰制作了《蜘蛛侠》的前14期，后来因为与编辑的理念不和而自立门户，挖走了Marvel的另外6位著名漫画家，组建了Image Comics，在该公司旗下由各漫画家分别负责一个漫画出版公司，而麦克法兰自己的Todd McFarlane Productions创作了《再生侠》，第一期就卖出了170万本，至今仍是独立漫画的最高记录。

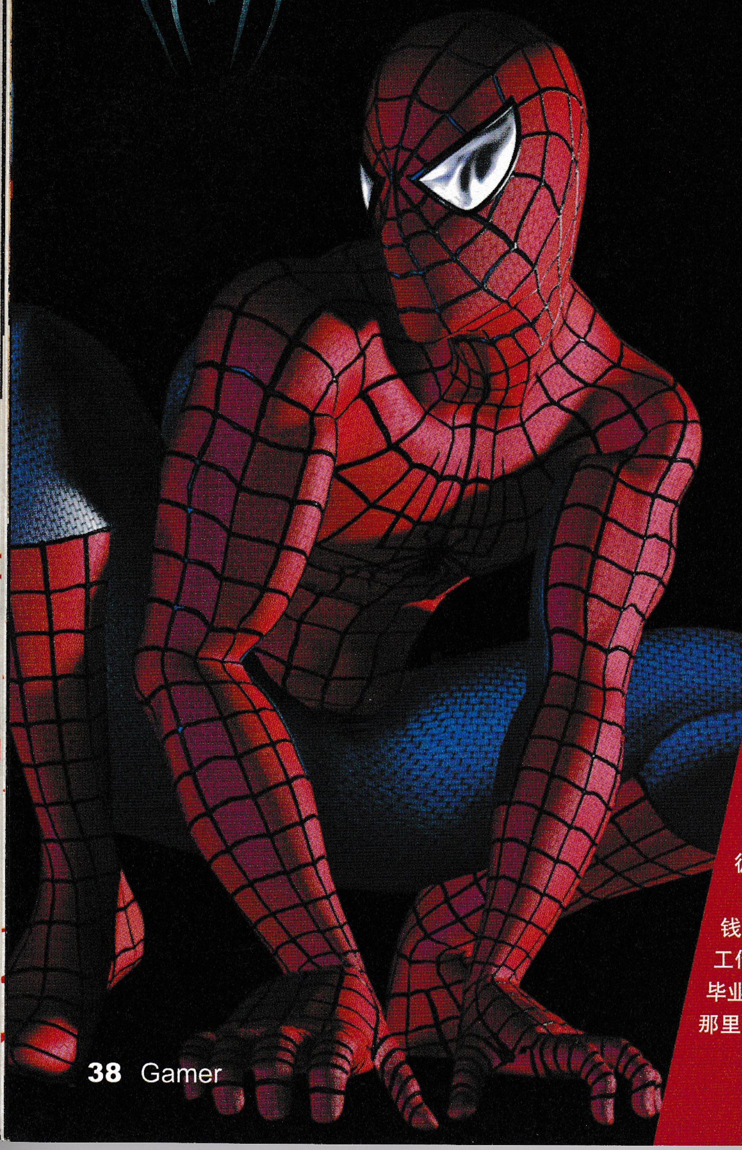
原版的《惊异蜘蛛侠》一直连载到了1998年11月，即该漫画的第441期。其后作家兼画师约翰·拜耳尼(John Byrne)用13期的迷你系列《蜘蛛侠：一章》重新讲述了蜘蛛侠的起源。1999年1月，《惊异蜘蛛侠》重新开始连载，以"Vol.2"的身分开始从第一期重新计数。Vol.2的连载一直持续到2003年，连载到第59期时，Marvel为了纪念系列连载500期而将其重新改回最初的期数统计，即《惊异蜘蛛侠》第500期。目前该漫画已经连载了540多期。截至2007年，蜘蛛侠频繁出现的漫画杂志有《惊异蜘蛛侠》、《新复仇者》、《异感蜘蛛侠》、《好邻居蜘蛛侠》、《蜘蛛侠家族》，还有一些衍生外转型漫画系列如《惊异蜘蛛女》、《终极蜘蛛侠》、《Marvel大冒险蜘蛛侠》等。



▲旧金山Sony Metreon楼外的巨大蜘蛛侠模型。



蜘蛛侠简史



彼得·本杰明·帕克(Peter Benjamin Parker)是理查德和玛丽夫妇的儿子，这对夫妇是Marvel世界的反恐组织S.H.I.E.L.D(国际谍报及执法部高级总部)的探员，在一次执行任务时被杀，那时的彼得·帕克还只是婴儿。彼得·帕克由本叔和梅姨抚养成人，他们住在纽约郊外的福瑞斯山附近。年迈的本叔和梅姨很疼爱帕克，但他在同学中却不受欢迎。彼得·帕克的生性孤僻害羞，业余爱好是摄影和化学，对于学习的兴趣高于一切社交活动，这让他成为很多学生的笑柄。

《惊异幻想》第15期用12页的篇幅讲述了蜘蛛侠的起源：彼得·帕克参加某科学展时被一只受辐射的蜘蛛所咬，于是具备了各种蜘蛛般的能力，如爬墙、吐网、超人般的力量和速度，以及蜘蛛感应能力。彼得·帕克最初只想用他的能力追求名誉和财富，为了引起电视台的注意，他决定为自己设计一套标志性的服装。他很快就成为了少年名人，出现在电视特别节目中。后来由于他没有及时阻止劫匪，导致抚养他长大的本叔被杀，本叔在临死前说了一句被引为经典的话："力量越大，责任越大"，从此改变了彼得·帕克的一生。

本叔死后，彼得·帕克和梅姨非常需要钱，因此帕克在《军号日报》找到了一份摄影师工作，那时他还只是Midtown中学的学生。中学毕业后，彼得·帕克进入了帝国州立大学，他在那里结识了哈瑞·奥斯本和格温·斯塔西，哈瑞成了帕克的室友兼死党，而格温则是他一直钟情的对象。然而哈利的父亲诺曼·奥斯本竟是绿魔，他发现了蜘蛛侠的秘密身分。

在蜘蛛侠与章鱼博士的战斗中，格温的父亲被杀，格温与彼得的关系就此中止，格温孤身前往英国旅行。在1973年6～7月推出的《惊异蜘蛛侠》第121～122期中，格温被绿魔从布鲁克林大桥顶抛下，蜘蛛侠未能将其救活，而绿魔也在这场战斗中死去。哈瑞·奥斯本成为了第二代绿魔。此事还有一个小插曲：格温的教授迈尔斯·瓦伦克隆了格温和彼得，两个克隆人都消失了，然后彼得的克隆人一年后以本·雷利的身分出现。

彼得·帕克在帝国州立大学攻读生物化学时，在某次试验设备的爆炸中吸收了未知能量，蜘蛛侠的力量、感应能力都大幅增强，甚至拥有了金刚不坏之身。蜘蛛侠获得的新力量其实是来自异次元空间的Uni－Power，Marvel之所以要让蜘蛛侠获得这一新力量，是为了让蜘蛛侠与Marvel其他作品中的反派战斗，例如电磁王、灰色绿巨人等。

《蜘蛛侠3》中出现的黑装最初出现在Marvel的漫画杂志《Marvel Age》第12期中，最初是一个有红色蜘蛛标志的黑衣，后来变为白色蜘蛛标志。接着在1984年5月的《Marvel战队》141期、《惊异蜘蛛侠》252期和《豪情蜘蛛侠》90期中相继出现黑衣蜘蛛侠形象。Marvel在《秘密战争》(Secret Wars)系列漫画中交代了蜘蛛侠的黑色服装的来源。在这个外传型作品中，蜘蛛侠被带到了外星球，与来自

地球的各种超级英雄投入战斗。蜘蛛侠的服装在战斗中被毁坏，蜘蛛侠正准备再给自己制作一套服装，却遇上了一个神秘机器，为蜘蛛侠变出了一套黑装，这套装束提升了蜘蛛侠的力量，并且让他可以变化自己的外形。

回到地球后，蜘蛛侠发现他的新服装其实是一种外星共生体，将永远地寄生于它的宿主体内。蜘蛛侠最终击败了体内的共生体，然而共生体却与艾迪·布洛克结合，变成了毒蜘蛛。布洛克后来被关进了监狱，但当共生体归来时成功越狱，而他的狱中室友克雷特斯·凯瑟迪被共生动体感染变成了超强大的"屠杀者"。屠杀者释放了一群具有超能力的囚犯，组成了一个杀手集团，试图在纽约进行一场大屠杀。蜘蛛侠与毒蜘蛛被迫联合抗敌，并获得了美国上尉等超级英雄的帮助。最后毒蜘蛛将屠杀者推进了发电机，成功将其囚禁。

1990年代，蜘蛛侠的故事出现了一个极具争议性的角色——猩红蜘蛛。这就是前面提到的迈尔斯·瓦伦克隆的彼得·帕克。一直以来，克隆的彼得一直以本·雷利的身分生活，而他化身的猩红蜘蛛也是蜘蛛侠的盟友。但后来的试验表明，雷利才是真正的彼得·帕克，而彼得·帕克反而是克隆人。彼得的新女友玛丽·简怀了他的孩子，于是彼得将蜘蛛侠的身分正式传给了雷利，雷利的蜘蛛侠身分一直维持了几个月，直到复活的诺曼·奥斯本承认是他操纵了试验的结果。雷利为了拯救彼得而被诺曼所杀，他的身体化成了灰，也证明了他确实是克隆人。

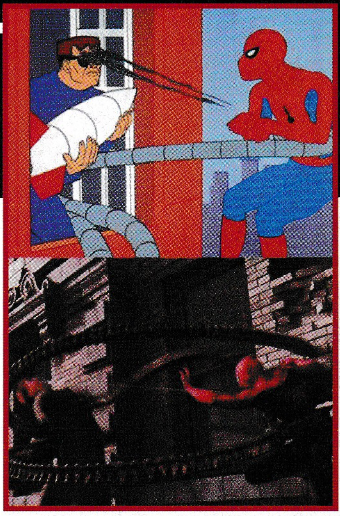
蜘蛛侠被诺曼陷害成为通缉犯，警方悬赏百万美元通缉。为此，彼得·帕克设计了另外四套服装，不再以蜘蛛侠的身分出现。在蜘蛛侠的这四个新身分中，有两个是反派形象，为的是进入敌方当卧底，并最终找到了能够证明蜘蛛侠无罪的证据。

2001年初，《巴比伦5号》的作者迈克尔·斯特拉辛斯基与小罗米塔开始接手《惊异蜘蛛侠》，彼得·帕克成为了高中母校的教师，而关于蜘蛛侠的起源也有了新的说法。彼得获得蜘蛛能力并非巧合，而是因为他与蜘蛛的动物图腾有关。吸血鬼般的莫伦就是依靠吸食此类超能力者的力量为生。他来到了纽约，将蜘蛛侠打成重伤，蜘蛛侠将一种辐射物质注入体内，才打败了莫伦。

彼得在Midtown中学的任教生涯一直持续到2004年，一场大变故让彼得的生活又迎来了转折——一群超能力中学生毁掉了彼得的公寓，如今已经是"复仇者"一员的他将梅姨搬到了超级英雄们的总部"斯塔克大楼"。

2006年Marvel的超级英雄们发生了内战。美国政府出台了"超能力者注册法案"，要求超能力者们到美国政府登记，汇报其真实身分和具体能力。"铁人"托尼·斯塔克带头揭露了自己的身分，并组织了由蜘蛛侠等超级英雄加入的特遣队，强迫反抗的超能力者们注册登记。蜘蛛侠也在美国国会大厦的新闻发布会中摘下了自己的面具。后来蜘蛛侠得知这场法案背后有一场阴谋，那些因不注册而被捕的超能力者们被关进了高科技监狱，而该监狱是由神奇四侠公司和斯塔克集团建造的，他们从中获得了十几亿美元的利润。此后彼得·帕克带着梅姨逃出了斯塔克大楼，加入了"反注册"势力。在这场内战之后，登记制度仍然成功制定，而彼得、梅姨和玛丽·简成为了逃亡者。梅姨被狙击手射中而身受重伤，愤怒的蜘蛛侠再次穿上了强大的黑装，开始了复仇之路。2007年2月开始，蜘蛛侠在漫画中开始经常以黑衣形象出现。对此Marvel编辑Axel Alonso曾在2006年11月的访谈中表示，蜘蛛侠重拾黑装的主要原因是为了配合电影《蜘蛛侠3》。

电视中的《蜘蛛侠》



▲第一部《蜘蛛侠》动画的第一集就叫《章鱼博士的力量》，电影《蜘蛛侠2》的某些片段是向该片的致敬之作。

第一部《蜘蛛侠》动画电视剧

《蜘蛛侠》的第一部电视动画诞生于1967年，在ABC电视台播出，总共播映了4年。该电视剧的第一季由Grantray-Lawrence动画公司制作，可惜该公司很快就破产了。1968年，纽约动画制片人拉尔夫·巴克西(Ralph Bakshi)开始接手第二季和第三季的制作。该片的动画部分在美国制作，而配音则是在加拿大制作。漫画作者史蒂夫·迪克和约翰·罗米塔担任该片的制作顾问，并提供蜘蛛侠的设计图。

第一部《蜘蛛侠》动画的制作成本很低，为了减少工作量，该片中蜘蛛侠的服装只有头部、手臂和小腿部有网纹，其余部分完全是单色。此外，每一集中重复出现的片段很多，例如蜘蛛侠在纽约高楼群中跳跃，以及彼得脱掉外衣变身为蜘蛛侠的场面几乎每集都是一样的。第二和第三季的预算甚至更低，因此巴克西将更多的时间花在彼得日常生活的描绘上。

2004年6月29日，Buena Vista公司推出了该动画的DVD版，总共六张碟，共52集。

电力公司：蜘蛛侠超级故事

The Electric Company: Spidey Super Stories



《蜘蛛侠》的第一部真人特摄片是1974年在PBS儿童电视台播出的《蜘蛛侠超级故事》，该片在PBS儿童电视台的《电力公司》系列节目中播出，作为该节目的第四季内容。与普通特摄片不同的是，该片中的蜘蛛侠并不说话，而是像漫画一样在头上冒出一个对话框，目的是为了让孩子们通过看电视认字。该片的拍摄成本很低，蜘蛛侠从未以彼得·帕克的形象出现，甚至连吐蜘蛛丝的标志性能力都很少出现。

1974～1982年间，Marvel公司根据这部特摄片专门推出了同名漫画，目标读者是6～10岁的儿童，总共制作了57期。

蜘蛛侠（日版特摄片）

スパイダーマン



1978年，日本东映公司获得了Marvel的授权，制作了一部以《蜘蛛侠》为题材的特摄片。当时Marvel为了将他们的漫画打入日本市场而与东映签订了合作协议：在4年时间内，东映可以用任何方式使用Marvel的角色。在这部日式特摄片版《蜘蛛侠》中，仅仅保留了蜘蛛侠的服装，故事与Marvel的漫画毫无关联。该片当时在日本产生了相当大的冲击，因为当时的日式特摄片都是机器人题材，《蜘蛛侠》可以说是一个全新的思路。

日式特摄片版《蜘蛛侠》于1978年5月17日至1979年3月14日期间在东京电视台播出，总共播出了41集。该片中的蜘蛛侠原形是赛车手山城拓也，获得了蜘蛛星人的力量而与怪物教授的铁十字团战斗。由于该片的成功，东映后来推出了一系列以"超级战队"为题材的特摄片作品。2005年12月9日，东映推出了该片的8碟装DVD版。

惊异蜘蛛侠
The Amazing Spider-Man

1978年哥伦比亚电影公司制作了一部15集的《惊异蜘蛛侠》真人电视剧，该片在CBS电视台播出，同时期播出的还有《绿巨人》、《美国上尉》、《神奇博士》等根据漫画超级英雄改编的电视剧。该片由于没有出现任何"超级反派"而遭到蜘蛛侠迷的强烈抗议，斯丹·李也公开表示对该片不满，在一次采访中称该片"过于幼稚"。该片的整体评价还算可以，不过剧本较为幼稚，且由于投资小，处处透着廉价的感觉。该片的部分章节曾在海外被剪辑成电影上映。

蜘蛛侠（1981年动画版） Spider-Man

这部推出于1981年的动画版《蜘蛛侠》名气不大，不过原作中的很多经典反派都在该片中登场，包括毁灭博士、蜥蜴人、沙人、绿魔等。片中的蜘蛛侠以及各反派的形象也都忠实于漫画原作。由于当时电视台的限制和家长的要求，蜘蛛侠在片中是不能用拳头打对手的，不过制作者们用流畅的动作成功避免了这些问题。



蜘蛛侠与好友
Spider-Man and His Amazing Friends

这部动画由Marvel出资成立的Marvel Productions公司制作，除了蜘蛛侠外，冰人等经典角色也在本片中登场。在片中蜘蛛侠与冰人和火焰人都是帝国州立大学的学生，他们打败了甲虫人夺回托尼·斯塔克的能量加强器后，决定成为永远的"蜘蛛侠好友"。他们一起住在梅姨的家中。此外，美国上尉、铁人和《X战警》中的经典角色们也都在该片中出现。该片于1981年开始在NBC的周六早晨的动画时段播出，一直播放到1983年，由于观众反应热烈，1984年至1986年期间又重播了一次。并且在1980年代末又作为每集90分钟的"Marvel Action Universe"系列的一部分再次重播。



由于《蜘蛛侠与好友》获得了空前的成功，Marvel于1981年12月推出了一本同名漫画，漫画版对剧情进行了一定的改动，使其能够与Marvel的总世界观相符合。2006年8月9日，为庆祝该片诞生25周年，Marvel推出了《蜘蛛侠家族：惊异伙伴》第一期。

蜘蛛侠（1994年动画版） Spider-Man

1994年11月19日，Marvel刚成立不久的Marvel Films Animation推出了又一个全新的动画版《蜘蛛侠》，该片共65集，一直放到1998年1月31日。故事讲述19岁的彼得·帕克在帝国州立大学第一年的学生生涯。在第一集中蜘蛛侠就已经拥有了超能力，并且已经成为《军号日报》的兼职摄影师。《蜘蛛侠》的大多数反派都在片中出现，包括后期登场的毒蜘蛛和屠杀者，而蜘蛛侠在该片中与玛丽·简也开始摩擦出爱情的火花。该片是Marvel第二长的动画系列片，仅次于《X战警：动画版》（该片播了6年，总共76集）。这也是有史以来人气最高的蜘蛛侠动画系列，是电影版《蜘蛛侠》上映之前人气最高的《蜘蛛侠》影视作品。在《蜘蛛侠》和《蜘蛛侠2》造成的大轰动之后，新的版权持有者迪士尼公司再次在电视中重播了该系列动画。



作为Marvel的主编，斯丹·李据称亲自检查了该片的每一句台词、每一个情节串联图板和每一张画稿。该片还大胆引进了当时刚起步没多久的电脑图形技术，Marvel甚至曾打算在蜘蛛侠于高楼群间跳跃时全部使用CGI制作，后来迫于成本问题而使用了CGI和传统技法的结合。由于是在福克斯儿童频道播出的作品，而当时福克斯对于儿童节目的内容管制非常严格，因此该片的台词中从未出现"死亡"、"杀人"等字眼，画面中不能出现死亡场面，枪械必须画得像玩具，并且不能发射子弹，只能发射射线，甚至打碎玻璃的画面也不能出现。

无限蜘蛛侠
Spider-Man Unlimited

1999年福克斯电视台播出了《无限蜘蛛侠》，不过当时正值《口袋妖怪》热潮，《无限蜘蛛侠》的收视率很低，仅仅播出了几集就停播了，后来福克斯又陆陆续续播放了几集，播到第13集时该片正进入高潮处，却被福克斯断然结束。将结局留给了第二季。尽管如此，Marvel仍然推出了一部配套的漫画版，前两期描述的是动画版前三集的故事，而后面三期则是讲述原创的故事。



惊异蜘蛛侠
The Amazing Spider-Man

这是一部正在拍摄中的《蜘蛛侠》动画最新作，预定将于2008年初在The CW电视台的Kids'WB节目中播出。2007年3月Kids'WB和索尼电影电视部门刚刚召开该片的新闻发布会，负责该片制作的是Culber Entertainment公司。这部动画电视从蜘蛛侠的起源开始，16岁的彼得·帕克刚上高中一年级，刚刚获得超能力的他用了整个夏季对付罪犯，同时隐藏自己的身分。制片人表示，本片的目标是初次接触蜘蛛侠的观众。

蜘蛛侠：动画新系列
Spider-Man: The New Animated Series

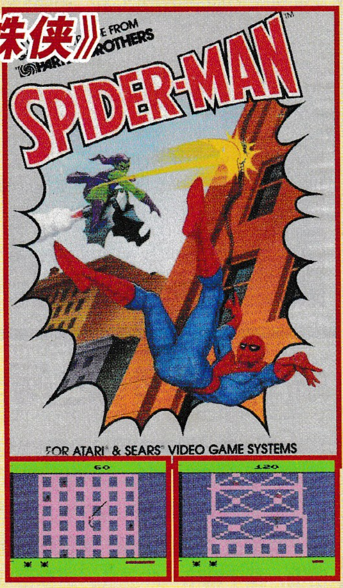
这部新动画系列又被称为"MTV版《蜘蛛侠》"，从2003年7月开始播出，总共13集。该片采用了CGI电脑图形技术，应用了时下流行的卡通渲染手法，由Mainframe Entertainment公司制作，发行商是索尼电影电视部，在MTV和YTV电视台播出。2003年1月13日推出了DVD特别版。



《蜘蛛侠：新动画系列》与2002年的电影版几乎没有关联，故事讲述彼得刚刚从高中毕业，正进入帝国州立大学。在该片中，索尼已经开始充分实施其跨媒体互相宣传的战略思路，片中的所有手机都是索尼爱立信的款式。

游戏中的蜘蛛侠

Atari 2600版《蜘蛛侠》



1970年代末，电子游戏作为一种新型的娱乐形式刚刚兴起时，蜘蛛侠就已经在各种娱乐媒体中露面。1978年，D. Gottlieb & Co.公司推出了《惊异蜘蛛侠》弹珠机，获得了不小的成功。

1982年，Parker Brothers公司在Atari 2600上推出了一款《蜘蛛侠》。这款游戏讲述绿魔在某摩天大楼顶的高压电塔上安置了超级炸弹，蜘蛛侠要爬到楼顶将炸弹拆掉。玩家要控制蜘蛛侠爬到楼顶，而绿魔会在途中阻止蜘蛛侠，如果蜘蛛丝离敌人太近，就会被割断，如果能够将敌人捉住或者救走人质可以得到分数奖励。在高压电塔顶部有绿魔亲自把守，玩家要趁其不注意将炸弹拆掉。与那个年代的多数游戏一样，这款《蜘蛛侠》的关卡非常简单，过关之后迎接玩家的只是更高的大楼、更多的炸弹和更多的绿魔。这款游戏还可以两人玩。

DOS版《蜘蛛侠》



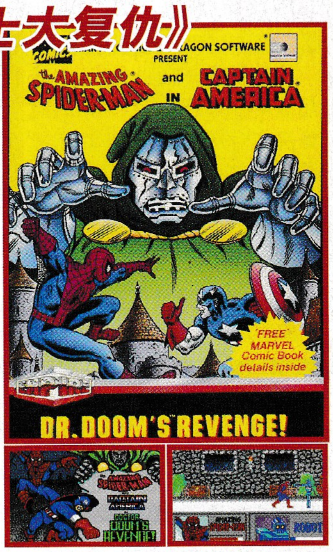
1984年，Scott Adams公司推出了一款《蜘蛛侠》的文字冒险型游戏，这是该公司的"《Questprobe》系列"第二弹，最初在DOS上推出，后来移植到Commodore 64、Commodore 16、Apple II等平台上。游戏讲述蜘蛛侠寻找绿巨人的故事，Marvel的很多经典角色都在该作中露面。游戏的进行方式则是让玩家输入各种动名词指令，某些地方还可以输入完整的语句。要进行游戏，必须要根据附带的攻略应对不同的情况。

DOS版《惊异蜘蛛侠》



1989年，Paragon Software公司在DOS、Amiga、Atari ST、Commodore 64等平台上推出了一款《惊异蜘蛛侠》，这是Paragon公司的Marvel超级英雄系列游戏作品之一，是一款平台动作游戏，发行商为MicroProse旗下的Medallist公司。游戏中的场景毫无蜘蛛侠的感觉，倒是有点像《恶魔城》中的古堡，并且还有一些严重的BUG可以让蜘蛛侠穿透墙壁。

DOS版《毁灭博士大复仇》



《惊异蜘蛛侠》之后，Paragon又制作了一款《蜘蛛侠与美国上尉的毁灭博士大复仇》，对应平台同样是DOS、Amiga等。游戏中以漫画的形式交代剧情，战斗则是采用类似格斗游戏的一对一对战方式进行，玩家可以选择蜘蛛侠或美国上尉。在战斗时，根据蜘蛛侠或美国上尉与敌人的距离会有不同的招式。故事讲述毁灭博士试图用偷来的原子弹炸掉纽约，单个Marvel超级英雄已经无法阻止他，美国上尉与蜘蛛侠要一起到毁灭博士的王国摧毁他的邪恶计划。如果Game Over，就会出现纽约被炸掉的画面。

SEGA CD版《惊异蜘蛛侠与金并》



1990年美国世嘉在MD的光碟机SEGA CD以及MD和SMS主机上推出了一款《惊异蜘蛛侠与金并》(The Amazing Spider-Man vs. The Kingpin)。游戏讲述外号为"金并"(Kingpin)的威尔森·菲斯克(Wilson Fisk)正在策划一场惊天阴谋，他宣称在纽约安置了一个足以将全城炸毁的炸弹，而炸弹将会在24小时内引爆，并且金并将罪名嫁祸给蜘蛛侠。玩家要控制蜘蛛侠在24小时内拆掉炸弹，并且带上照相机拍下能够让蜘蛛侠洗清罪名的照片。由于采用了光碟媒体，SEGA CD版中插入了大量过场动画，背景音乐也提升到CD音质，并且比起MD版还增加了一些新关卡。不过要想保存游戏记录仍然需要抄密码。

GB版《惊异蜘蛛侠》三部曲

1990年7月，LJN公司(Acclaim旗下子公司)在Gameboy上推出了一款《惊异蜘蛛侠》，虽然LJN这家发行公司没有什么名气，但开发商却是大名鼎鼎的英国Rare公司，当时Rare尚未成名，几乎是有游戏就做，这款《惊异蜘蛛侠》的品质自然不能与后来的Rare作品相提并论。

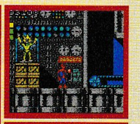
故事讲述玛丽·简被绑架，蜘蛛侠的一个敌人发现了他的真实身分就是彼得·帕克，然而蜘蛛侠却不知道到底是谁绑架了玛丽。因此玩家要操纵蜘蛛侠通过5大关卡找到玛丽。在游戏中玩家可以将蜘蛛丝射到屋顶进行跳跃，也可以将蜘蛛网当作子弹射杀敌人，不过最主要的战斗能力还是拳头和脚。

Rare只开发了三部曲中的第一部，其后两部由BITS公司开发。



蜘蛛侠：六恶人归来

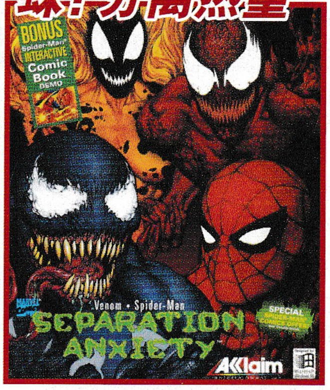






在FC上曾出现Marvel大批超级英雄的相关游戏，然而蜘蛛侠的相关游戏直到1992年才开始在FC上推出。这款《蜘蛛侠：六恶人归来》由BITS公司开发，Flying Edge公司发行。故事讲述章鱼博士联合“六恶人”等超级反派，蜘蛛侠要通过六个关卡分别打败沙人、章鱼博士等反派。这是一款横版动作过关游戏，并融合解谜要素。1993年，该作移植到世嘉的Game Gear掌机上，画面和音效提升了不少。

蜘蛛侠与毒蜘蛛：分离热望



《最强屠杀者》推出后的，Acclaim再接再厉于1995年推出了续作《分离热望》。该作基于毒蜘蛛的迷你漫画系列改编，游戏的任务是阻止生命基金会从毒蜘蛛身体中抽取共生体打造超级战士。本作的关卡种类丰富了一些，并且可以召唤超胆侠、美国上尉、幽灵骑士等知名Marvel英雄助阵。





蜘蛛侠与X战警：亚基德的复仇

这款游戏副标题的“亚基德的复仇”英文为“Arcade's Revenge”，很容易让人误解为街机(Arcade)游戏，不过它的实际对应平台为SFC和MD，Arcade只不过是本作中大反派的名字。该作的开发商Software Creations公司曾经开发了多款基于Marvel漫画作品的游戏。这款《亚基德的冒险》最初于1992年出现在SFC上，1993年推出了MD版。游戏的任务是从杀手亚基德的地下游乐园中营救金刚狼等四位X战警，玩家要操纵蜘蛛侠寻找被抓的英雄，而找到之后就可以操作他们战斗。



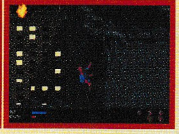


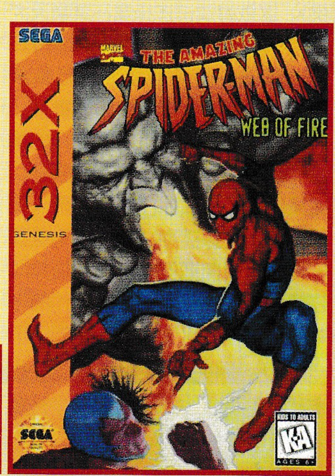


蜘蛛侠：火之网

1996年，世嘉在早已没落的MD改良机型32X上推出了一款《蜘蛛侠：火之网》。游戏讲述邪恶的敌人用电离子网覆盖了整个纽约，建筑物纷纷倒塌，整个城市一片混乱。这款游戏其实与《惊异蜘蛛侠与金并》基本相同，只是敌人和BOSS不同，并且在画面和动作上有明显改良。







蜘蛛侠与毒蜘蛛：最强屠杀者

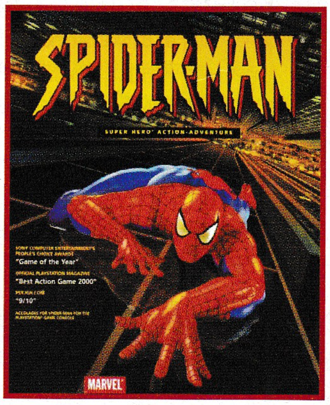
1994年，Acclaim发行、Software Creations公司开发的《蜘蛛侠与毒蜘蛛：最强屠杀者》是第一款真正获得成功的《蜘蛛侠》游戏，这款游戏以漫画中蜘蛛侠与毒蜘蛛联合对抗屠杀者的故事为背景，对应平台为SFC和MD。游戏一开始，屠杀者从监狱中逃走，并造成了混乱。游戏刚开始时玩家只能控制蜘蛛侠，而到了后面的某些地方可以选择毒蜘蛛，并以不同的路线前进；蜘蛛侠主要依靠速度而毒蜘蛛依靠的是蛮力。这款游戏是类似于《快打旋风》的横版动作过关游戏，画面风格与漫画非常接近，这也是该作大获成功的重要原因。不过这款游戏的难度相当高，经常需要依靠秘技才能过关。





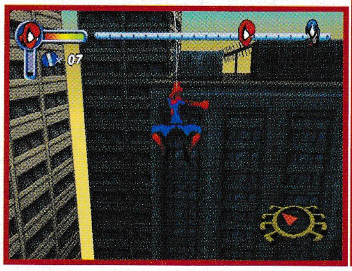


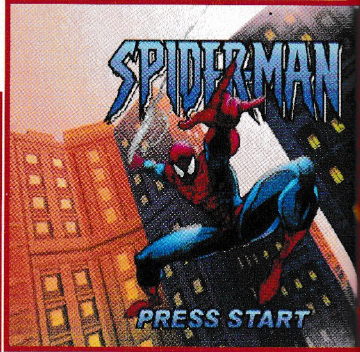
蜘蛛侠



1990年代末，Marvel公司在业界的大萧条中几近破产，因此这段时期里几乎没有《蜘蛛侠》游戏新作。不过到了2000年，Marvel终于重新开始盈利，它抛弃了Comics Code评级系统，采用了自己的评级系统，并且开始将其旗下的角色广泛授权，Activision成为Marvel在游戏业内的固定合作伙伴。而由Activision发行的第一款全3D《蜘蛛侠》也于2000年8月24日开始推出了。

这款3D版的《蜘蛛侠》对应平台为N64和PS版，后来推出了PC和DC移植版。游戏由Neversoft开发，采用了《托尼滑板2》的引擎。由于采用了3D画面，蜘蛛侠在高楼群中跳跃的空间感得到了很好的体现，蜘蛛侠的攀爬能力也在该作中被突出应用。





蜘蛛侠2

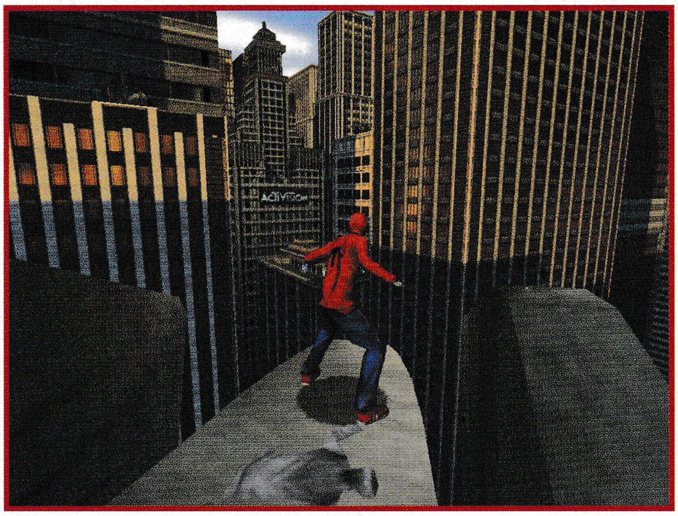
2001年9月18日推出的《蜘蛛侠2》开发商从Neversoft换成了Vicarious Visions，游戏中加入了很多新能力，例如可以发射电网、冰网等，游戏中还有一些隐藏的漫画书可以收藏。不过比起前作，本作的影响力要小得多。



蜘蛛侠：电影版



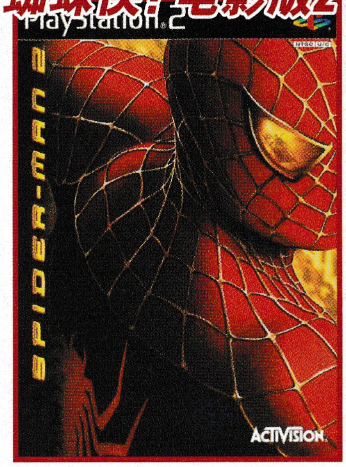
2002年的电影版《蜘蛛侠》掀起了一股新的蜘蛛侠风暴，也让游戏版的《蜘蛛侠》迈上了巅峰。Activision将《蜘蛛侠：电影版》的开发工作交给了Treyarch公司，对应平台包括PS2、NGC、Xbox和PC，Digital Eclipse公司开发GBA版。该作的整体框架与Neversoft公司开发的第一款3D版《蜘蛛侠》相同，但首次加入了空中战斗，并且可以让玩家在纽约自由“晃荡”。Activision还请到了电影版的演员为本作配音。这款《蜘蛛侠：电影版》四大平台全球总销量超过800万套，其中仅PS2版销量就超过了400万套，成为Activision公司有史以来最畅销的游戏，也是所有漫画改编型游戏中销量最高的作品。



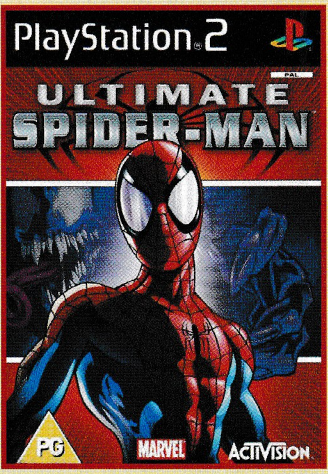
蜘蛛侠：电影版2

2004年6月28日，《蜘蛛侠：电影版2》在电影造成的轰动效应中震撼登场，总销量同样超过了600万套。这款续作在场景的开放程度上大幅提升，不仅可以在城市街头到处惩奸锄恶，还可以递送比萨和给《军号日报》拍照。





终极蜘蛛侠



由于与第三部电影之间相隔一段较长的真空期，Activision在这段时间里推出了一款根据漫画改编的《终极蜘蛛侠》。Treyarch为本作专门研发了“3D漫画着墨技术”，令画面产生极强的手绘漫画感。画面中偶尔还会出现一个特殊处理的小格子，就像漫画一样进行局部特写。游戏中可以选择蜘蛛侠或毒蜘蛛，使用毒蜘蛛时的爽快感尤其令人称道。

蜘蛛侠：电影版3

跨平台的《蜘蛛侠：电影版3》是Activision有史以来投资规模最大的游戏项目，总开发成本超过3500万美元。游戏以电影版的剧情为线索，根据玩家的选择还有10条剧情主线。黑色蜘蛛服是本作的一大卖点，蜘蛛侠穿上黑装后力量大增，还有一些破坏力相当大的招式。当然最吸引人的还是进入到次世代后，纽约城的大幅进化。不过本作的战斗较为无聊，镜头问题可说是一大败笔。





玩《蜘蛛侠》的究极装备

《蜘蛛侠》的电影和游戏中，最刺激的地方莫过于在高楼群间飞跃穿梭，没有一个巨大的屏幕很难感受《蜘蛛侠》的视觉冲击力。这套“蜘蛛侠VR3D”就是头戴式显示设备和摇杆式控制设备相结合的《蜘蛛侠》究极设备，并搭配一款立体声耳机，让玩家真正融入到《蜘蛛侠》的世界中。

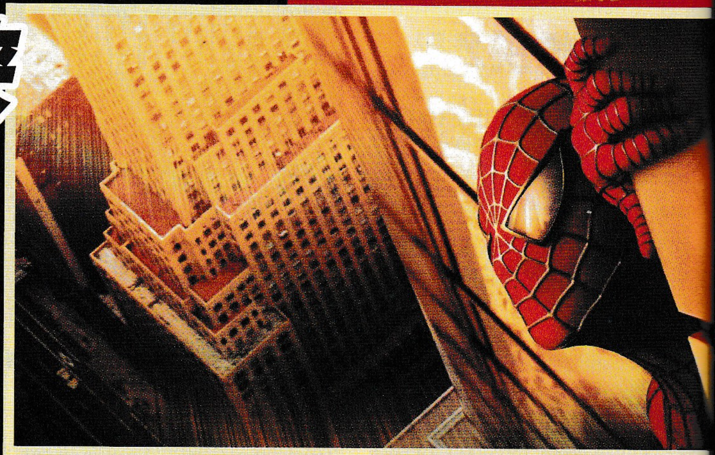


电影中的蜘蛛侠

《蜘蛛侠》

发行商	索尼电影
片长	121分钟
上映时间	2002年5月3日
预算	1.39亿美元
总票房收入	8.21亿美元
剧本	David Koepp
导演	Sam Raimi
主要演员	
Tobey Maguire	
Willem Dafoe	
Kirsten Dunst	
James Franco	
Cliff Robertson	
Rosemary Harris	





1985年，濒临破产的Marvel Comics公司将各漫画作品的电影改编权相继甩卖，其中Cannon Films公司以区区22.5万美元获得了《蜘蛛侠》的电影拍摄权。这家公司为《蜘蛛侠》准备了1500万美元的预算，其中200万美元花在了10份不同的剧本上。几年后Cannon公司濒临破产，被意大利的Pathe公司收购。Cannon公司创办者Golan因为无法筹集到拍摄资金，因而将《蜘蛛侠》的电视版拍摄权卖给了维亚康姆公司，家庭录像带版发行权卖给了哥伦比亚公司，而电影版拍摄权以500万美元卖给了Carolco电影公司。Carolco公司准备为《蜘蛛侠》投入5000万美元的预算，并打算邀请大导演詹姆斯·卡梅隆。然而在1992年4月，由于Carolco公司的资金紧张，《蜘蛛侠》的拍摄工作暂时中止。1996年，Carolco公司破产，米高梅收购了Carolco，同时获得了《蜘蛛侠》的电影拍摄权。这段时间里因为《蜘蛛侠》电影版权的数次转手，造成其所有权的混乱，并因而引起了一系列错综复杂的官司。最后，索尼在1999年以700万美元获得了《蜘蛛侠》的电影版权。1999年4月，索尼电影宣布邀请剧作家大卫·凯普以卡梅隆的剧本原型撰写新剧本，导演人选敲定为萨姆·莱米，电影于2001年1月8日正式开镜。



《蜘蛛侠2》

发行商	索尼电影
片长	128分钟
上映时间	2004年6月30日
预算	2亿美元
总票房收入	7.84亿美元
导演	Sam Raimi
剧本	
Alvin Sargent	
Alfred Gough	
Miles Millar	
Michael Chabon	
主要演员	
Tobey Maguire	
Kirsten Dunst	
James Franco	
Alfred Molina	

2002年5月8日，《蜘蛛侠2》在北美创下了首周末票房1.15亿美元的惊人记录，索尼当即宣布将于2004年推出续集。《蜘蛛侠2》的拍摄共用到了100多个布景和地点，2003年4月12日开始在纽约拍摄，5月13日开始到洛杉矶的10个布景拍摄。为了建造电影中章鱼博士的巢穴，电影的拍摄工作暂停了8个星期。

《蜘蛛侠2》上映后获得了极高的评价，多数影评人认为该片具备了多数夏季大片不具备的戏剧性力量和情感感染力。Rotten Tomatoes的222个影评给予该片的平均评价为93分。在77届奥斯卡大奖中，该片获得了最佳视觉效果奖，很多影评人认为该片应该获得"最佳影片"提名。2004年6月30日，《蜘蛛侠2》在美国的首日票房达到4040万美元，在美国影史上排名第二，仅次于《黑客帝国：重装上阵》。该片在美国的最终总票房为3.73亿美元，在2004年票房排名中位列第二，输给了《史莱克2》。



《蜘蛛侠3》

发行商	索尼电影
片长	139分钟
上映时间	2007年5月1日
预算	2.58亿美元
导演	Sam Raimi
剧本	
Sam Raimi	
Ivan Raimi	
Alvin Sargent	
主要演员	
Tobey Maguire	
Kirsten Dunst	
James Franco	
Thomas Haden Church	
Topher Grace	

《蜘蛛侠3》在开拍之前就已经决定于2007年5月2日上映，索尼宣称该片预算高达2.58亿美元，成为有史以来成本最高的电影。该片于2006年1月16日正式开镜，2006年7月杀青，而特效的制作则从项目初期一直延续到末期，片中沙人的制作就用了3年时间。2006年6月27日，索尼在网上发布了《蜘蛛侠3》的第一个预告短片，2007年3月23日发布了最后一个预告片。

2007年4月16日，《蜘蛛侠3》在东京首映，4月23日于英国首映，4月30日于美国首映，其全球公映日是2007年5月1日，美国公映日为5月4日。该片在美国上映时，播映的影院数量达到了创纪录的4253家，包括53家IMAX影院。电影播放之前的一个月，市调显示有90%的美国民众关注该片，预计首周末票房可达1亿美元。该片的网络订票销售速度比《蜘蛛侠2》快2～3倍。2007年5月1日，在全球16个地区的首映当日，《蜘蛛侠3》获得了2920万美元的票房佳绩，比《蜘蛛侠2》高86%。在这16个地区中，有10个地区创下了首映当日的票房记录。5月4日当天，《蜘蛛侠3》在美国创造了5900万美元的首映票房，超越了《加勒比海盗2》，创造了美国影史的新记录。



这个职业不太冷



特别企划

ACG杀手黑名单

■文／友善的鲨鱼

一缕夕阳从百叶窗的缝隙中挤进来，金色的光芒洒在屋内的桌子上，一只黑色的皮箱被打开，皮箱的夹层掀起，固定用的模具格空空荡荡，形状是那么熟悉：一只信封装载着与之不成比例的厚厚一叠钞票，仿佛就要被撑破；一沓照片被整齐地排列在桌面，几乎全是同一个人的特写；一个西装革履的男人对着镜子仔细检查着自己的假胡须，当满意了之后，他抬起了带着黑色手套的手，银色的手表指示他时间已经到了，他穿过房间，所过之处阳光随之变得黯淡，你无法看清他的这个男人的面容，惟一能看到的只有他的眼睛，一双深邃的眼睛，一双毫无生气的眼睛，它看透你的心向你叙述着一个关于死亡的故事。

这个职业古老而又富有传奇色彩，从战国末期用地图卷着匕首刺秦未果的勇士到用毒箭射无敌英雄脚跟的无耻之徒；从为了引起影星关注而狙杀总统的狂热粉丝到躲在汽车后备箱射杀平民的变态；从劫持飞机撞向大楼的“自由战士”到开着阿帕奇用火箭弹进行定点清除的“职业军人”，他们都有着一个共同的名字：杀手——为了某种目的剥夺他人生命权的人。他们的本质大体相同，但也存在不小的外在差异，他们有的天生丽质嗜杀成性，有的则训练成冷酷无情；有的为大义为知己为天理舍命赴死，有的为金钱出卖自己的灵魂和别人的生命；有的因为所作所为而立功受奖，有的因为完成了使命而隐姓埋名……总而言之，你要知道，这个职业不太冷。

47 只有代号的刺客

姓名 47

出场游戏 《杀手》系列

身分 集合了五名极恶罪犯的基因而被生产出的复制人，其活着的目的就是奉命杀人，从一件任务到另一件任务，他演绎的是一个杀手肥皂剧的主角。

招牌武器 1.刻有招牌标志的SILVERBALLERS；2.W2000狙击步枪；3.钢琴线

血迹实录 从黑手党到政府特工，从平民到自己的“兄弟”，除了必须刺杀的寥寥数人外，47的杀戮人数完全取决于你。

力量	★★
智慧	★★★★
特殊能力	★★
危险度	★★★
邪恶度	★★



经典重现 清风徐来，一个穿着黑色西装的男人手提一只黑色的皮箱从消防铁梯来到楼顶，他那光亮的后脑上打印着黑色的条码。半分钟后，一支完整的狙击步枪在他手中从零件化为实体，他用左手微微地松了一下猩红色的领带，静静地等待着。两个帮派的头目在预先约定好的公园里会面了，他们彼此寒暄数语，伸出了象征和解的手，当两只手有力地紧握时，两声连续而清脆的枪声让这两只手的主人都变成了没有生命的躯壳……少顷，一个背影渐渐消失在慌乱的人群中——色彩绚烂而模糊的人群，色泽单调但清晰的背影。

遭遇提示 当你在街上漫步时，如果无意中发现一个人留着时髦的光头而且后脑配有条形码的话，请保持镇定并迅速拨打当地的报警号码，说明具体位置，等待警方到来，积极配合描述此人的衣着，协助警方在该地段搜索尸体。



综合评价 标准的杀手形象，头上的量产型条码，黑色西装，白衬衣，红领带，黑色皮手套，闪亮的黑皮鞋，刻有独特LOGO的手枪和皮箱。他就像人们心中杀手形象的实体化，大多数人看到这个造型都会脱口说出"这是个杀手"。在这个冷酷形象下的47并没有做什么伤天害理的事情，被刺杀的目标也都是恶贯满盈的坏人，对于一个综合众多恶人基因产生的克隆人来说，47却体现出了很多人情味，所以说他其实并不算是一个为钱出卖灵魂的杀手，而更像一个收取报酬替天行道的法外处刑者。以上的评价并不影响47作为杀手旗帜般的地位，因为对于被刺杀的对象47从来没有任何怜悯之心，不管你有多少手下，不管你多么能征善战，不管你的权势高低，只要任务已经接下，47都会不遗余力地完成它。当面对47的枪口时，疯狂逃窜也好，跪地求饶也罢，等待他们的结局永远都是眉心一弹。47就是一台有天赋的杀人机器，并不是有人刻意培养，而是他活着的惟一目的就是刺杀，这就是他出生的原因，他生命的全部。作为一个让人信赖的最为优秀的杀手一定要全心投入任务并彻底抛弃自己的过去，这点47做得非常好，因为他根本没有过去。



利祖特暗杀小组

命运多舛的替身杀手

利祖特暗杀小组（利祖特，霍尔马吉欧，伊鲁索，普罗休特，比斯，加丘，梅罗尼，索尔贝，杰拉特）

姓名	替身名	能力
利祖特	METALLICA	控制人体内的铁质，利用磁场攻击，隐身
霍尔马吉欧	LITTLE FEET	将对手或自己变小
伊鲁索	MAN IN THE MIRROR	把对手拉入镜子中自己制订规则的世界
普罗休特	GRATEFUL DEAD	释放气体将人快速变老
比斯	BEACH BOY	控制一个可穿透任何物体的鱼竿
梅罗尼	BABY FACE	用DNA制造追踪性替身
加丘	WHITE ALBUM	制造绝对零度的环境来保护自己并进攻对手

出场游戏 《乔乔的奇妙冒险：黄金之旋风》

身分 为了除掉组织（黑帮"热情"）的敌人而成立的暗杀小组，但其中两人由于秘密调查BOSS的身分而被残忍地处死，之后所有组员叛变组织，全力狙击护送BOSS女儿的布差拉迪小队

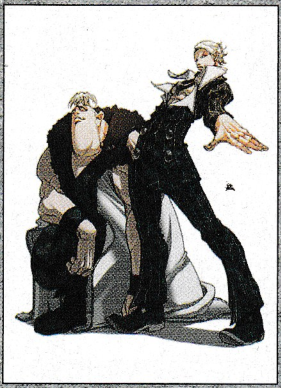
招牌武器 替身（由精神力产生出来的一种超自然能量，类似"背后灵"的特殊存在）

血迹实录 重创主角祖罗·祖班纳一行数人，牵连无辜群众不计其数

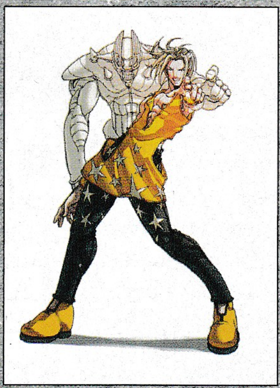
力量	★★★★
智慧	★★★★★
特殊能力	★★★★★★
危险度	★★★★★
邪恶度	★★★

经典重现 在通往BOSS所在城市的火车上，普罗休特制服"性感手枪"米斯达后，一边以严肃的口吻教育不成器的小弟比斯："我们不该把'杀了你'这样的话总挂在嘴边，对于真正的杀手而言，当口中说出'杀了你'的时候，其实动作已经结束了。"同时狠狠地扣动扳机，将数发子弹打入了米斯达的头颅。



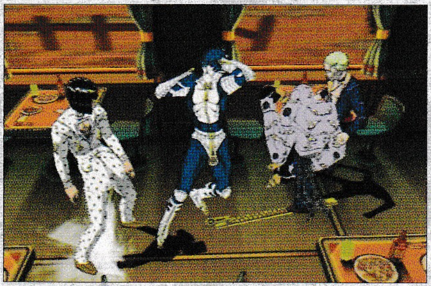


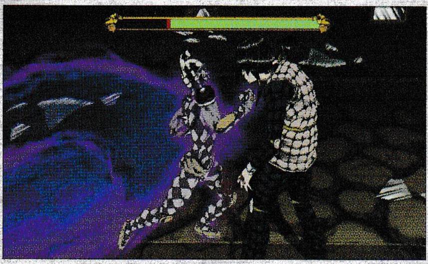






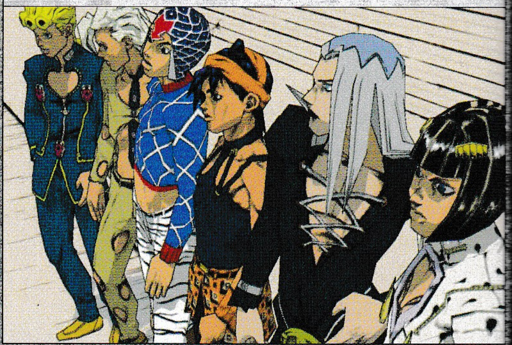
综合评价 首先给人留下深刻印象的是这个小组背叛的原因，由于是从事暗杀这种"龌龊"差事，这个小队很难得到重用，也不被人信任，久之产生反心是可以理解的，得到的代价是两名队员死亡——其中一个被横切成36片放在盛有福尔马林的镶边玻璃框中尤其血腥得让人难忘。此外给人留下深刻印象的就是队长利祖特，这个"失去了同伴"而又"充满自信"的暗杀小组首领一出场就是BOSS战，面对无赖的时





间能力型替身其表现居然毫不逊色，硬是凭着一己之力将BOSS磨了半条命去，死得其所。当然，最令人敬佩的则是普罗休特大哥，尤其是那句"当口中说出'杀了你'的时候，其实动作已经结束了"，即使后来被抛出火车，折手断脚的他依然把自己的能力发挥出来协助队友，将超一流刺客的素质体现得淋漓尽致，果真是人如其名"伟大的死亡"，能跟着这样的老大真是死也值了。

遭遇提示 面对这样一个全部由变态的超能力者所组成的暗杀小组，基本上已经死路一条。但如果你也是一个小组的队长而恰好你的队员中有穿领子上带铁链校服戴破帽子的不良青年，一头黄发只在夜间出行的贵族男子，系骷髅领带的一名白领，一会十四岁一会四十岁的精神分裂患者外加一名神父的话，那么你就完全可以无视这个微不足道的杀手小组了。



格雷夫

传播子弹与暴力的悲哀男人

姓名 彼扬德·格雷夫

出场游戏 《铳墓》系列

身分 为了好友哈利建功立业飞黄腾达，不惜舍命为其充当杀人凶器，后被哈利背叛身中数枪死亡，复活后开始向其生前效力的组织米雷利复仇

招牌武器 1.双枪地狱犬；2.能充当多种大规模杀伤性武器的棺材一口

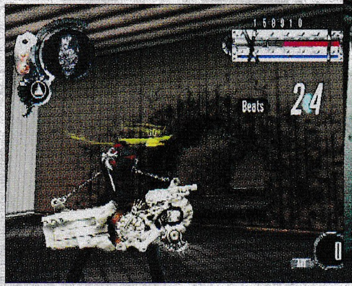
血迹实录 生前为米雷利杀人无数，死后复活将米雷利整个组织铲平

力量	★★★
智慧	★★
特殊能力	★★★★
危险度	★★★
邪恶度	★



经典重现 当你站在通往天堂的大厦顶楼，背叛你杀死你当你复活后还不停追杀你的最亲密的朋友跪倒在你面前，你的心里会有什么想法？“直升机胖子”邦德马克思，“螳螂武者”李，“巨臂大熊”渥肯，叫你“大哥”的九头文治，还有你面前跪着的“血腥哈利”，你真的想把他们全部处死么？当格雷夫举着他那超大的地狱犬手枪对着哈利时，多少人会迟迟不愿按下手中扳机呢？（游戏中的这个设置就像《潜龙谍影3》里斯内克杀引领者时那样……）一声枪响，哈利的野心随着他生命的逝去而破灭了。

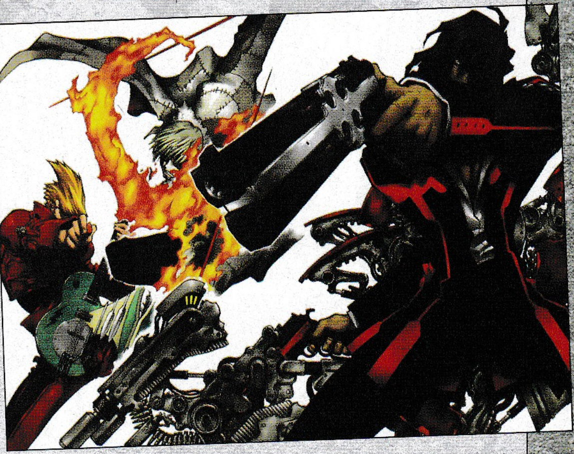






遭遇提示 一个人背着棺材并不可怕，因为他有可能是殡仪厂的工作人员或和蔼的T-850；当你看到一个人背着用铁链缠绕在身上的棺材而这个人就像是从棺材里爬出来的一样时，你还是赶紧闪人吧……

综合评价 主角像是集合了很多招牌元素的混合体：酷酷的红白双枪——是找恶魔猎人但丁借的么？装满武器的棺材——想必他和终结者T-850交情不错；死而复生的设定——又一个亡灵骑士登场了……比起主角来，似乎还是敌人的设定更加吸引人们的眼球：张扬的性格，硬朗的外形，超乎想象的变身，这些无不让人重新认识了什么是生物兵器，不得不让人赞叹。故事中的格雷夫是一个悲剧人物，这也象征着杀手这个职业注定要让从事它的人悲伤悲愤悲惨，格雷夫的仇报了，他证明了自己不愧是组织中最强的杀手，不论生前和死后都是，但他以后的命运会是什么呢？动画中没有给出结局，游戏应该也不会，只要这个游戏还有市场，我们就不用担心看不到这个背着兵器铁棺材的酷男，让子弹来得更猛烈些吧！



▶ 歌特式的画面风格是本作的特色之一。



鸦之豪

真实忍者活剧的主人公

姓名 鸦之豪

出场游戏 《忍道·戒》

身分 生在忍者的村落，注定要做一个忍者，没有任何原因，为了支持“里”的大名，执行任务就是他存在的价值

招牌武器 1.忍者刀；2.各种忍术

血迹实录 杀掉游戏中所见的任何人——如果你想的话

力量	★★
智慧	★★★★★
特殊能力	★★
危险度	★★★★★
邪恶度	★★★★★

经典重现 覆面黑衣身背忍刀，皎洁月色下没有人会注意攀爬在屋檐的死亡使者。掠过高高的石墙，陡峭的屋顶对于他来说只是雨后的浅洼；城堡的四名门卫在他挥手过后没有了气息，每人头上一只黝黑的苦无深深嵌入至柄；巡逻在过道的武士被锋利的铁线绞杀，尸体一点点地上移，隐没在黑影之中；城主的贴身护卫在对他表示不屑之后尚未拔刀出鞘就已经身首异处，眼看着自己的余尸倒地；“你为什么要杀我”从大名嘴中冒出的质问换来的仅是刀刃更进一步地插入。在尸首上抹净刀上残血后，他消失在这个充满血腥味的世界，当然，只是暂时的。



遭遇提示 一个忍者执行任务时如果被目标外人物遇到的话，那他一定不是个好忍者，所以为了消除这个不良记录，杀人灭口自然是势在必行的。如果你是个弱者，就不用再做什么准备了，买口上好的棺材预备着就是了……当然，除非你本人就是一位类似《忍者龙剑传》中隼龙那样的剽悍忍者。

综合评价 鸦之豪所过的是真实忍者生活的缩影，他比游戏界中那些有名的前辈们更像是一名真实的忍者，所以他才出现在这里。忍者本身并没有正义感，从小就接受洗脑，没有对与错的观念，他们是忍之里资助者手中的武器，武器是没有资格选择也不需要有自己的思想的，服从命令完成任务就是忍者惟一能做的事情。没有人会在乎忍者的死活，在乎的只有任务的成败。没有人愿意相信忍者，忍者的高超能力仅仅在战争中才被得到重用，一旦刀枪入库马放南山的和平时代来临，等待忍者们的只有兔死狗烹鸟尽弓藏的悲惨结局，看过动画《甲贺忍法帖》的朋友大概都会理解，能力再高能有什么用呢？那只会让统治者更为恐惧，坚定他的决心要尽快将你铲除。忍者这个背负了悲惨命运的名词频繁出现在游戏界里，形象身影也从见不得光的角落中慢慢走到聚光灯的中央，《天诛》和《忍者龙剑传》等游戏神化了忍者这个职业，也吸引来更多人想要了解忍者，所以这个题材是绝对不会在游戏舞台上消失的，有多少人曾经幻想自己是个有着出神入化忍术，来无影去无踪的忍者呢？或许大家都有过吧，曾经。



Killer7

一个人的杀手集团



姓名 加西恩·施密司

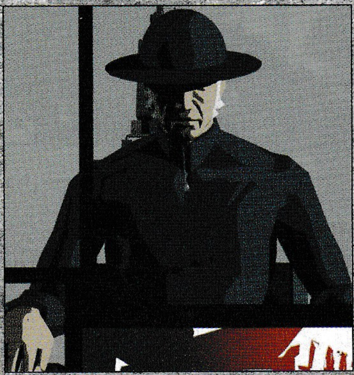
出场游戏 《杀手 7》

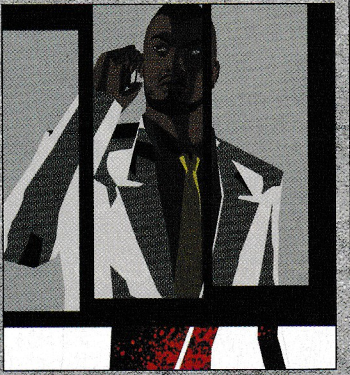
身分 天赋异禀，从小接受杀手训练，长大后顺理成章地成为了杀手。在某任务中杀死了六个人而后自杀被救，而那六个人格也附在他的身上成为了杀手组织 Killer7。

招牌武器 1.消音手枪；2."天眼"

血迹实录 Killer7 的首领人格，其他人的死亡由其回收；用黄金枪干掉 BOSS

力量	★★★
智慧	★★★
特殊能力	★★★★
危险度	★★★
邪恶度	★★





经典重现 加西恩·施密司(Garcian Smith)原名 Emule Parkriner，1942 年 11 月 22 日生于美国内华达州，父母双亡，被送入培养美国未来统治者的精英学校，接受杀人训练并脱颖而出。Emule 于 1973 联合大饭店的刺杀行动中杀死 6 名目标后在顶楼自杀未遂，被传说中的杀手 Harman 所救，抹去了记忆，并携带着他之前杀死的那六个强者的人格成为新的 Killer7，效忠于 Harman，接受委托人的指示去进行刺杀活动。可悲的是，他一直以为自己有六个同伴而并不知道自己人格分裂……



遭遇提示 无，因为你根本不知道眼前的家伙到底是七重人格中的哪一个乔装而成的——甚至连他自己也不清楚。所以自求多福吧……

综合评价 一个躯壳中有七个人格，听起来并不是没有先例，早在N多年前，富坚义博同志已经给我们展示了一个七人一体的个案了(《幽游白书》中的仙水)，似乎这种本来该是严重精神病患者的人物都有着常人难以企及的高超能力，让人唏嘘不已。加西恩·施密司作为首领人格并不像仙水忍那么强悍，可他的重要性也是显而易见的——他死了就一切结束，无法挽救，所以游戏制作人才把他作为 Killer7 的主角当作了标题。不过，游戏中戏份最多且最强的杀手人格则是 Mask De Smith，原因也很简单：游戏的制作人酷爱面具摔跤手……以笔者个人的思维水平来说并没有对这个比较异类的游戏理解太深：诡异的画面，隐晦的世界观，读盘时满屏的白雪花，都让人不太好接受，但《Killer7》被认定为一个杀手游戏是绝无争议的，从人设角度来说这个团体非常符合一个杀手组织的标准定义：有特异功能者，有压制火力，有突击队员，还有后勤策划，堪称完美，而且是七人一心，不会起什么内讧(也不可能内讧……)，其杀手效率和组织严密性恐怕是其他杀手组织无法企及的。





追踪者

最死缠烂打的BOSS

姓名 追踪者

出场游戏 《生化危机 3》

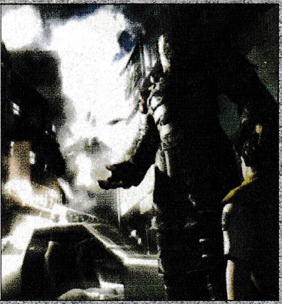
身分 Umbrella 公司将一种高级寄生细胞从脊髓注入侵占至脑干，使强化型肉体得到低等智慧支配的类人型兵器出现，它就是Nemesis-T，大家都亲切地称它为“追踪者”。

属性	评级
力量	★★★
智慧	★
特殊能力	★★★★
危险度	★★★★★
邪恶度	★★★

招牌武器 1.火箭炮；2.触手

血迹实录 恐吓性地杀死了胆小的S.T.A.R.S布莱德，轰落直升机一架

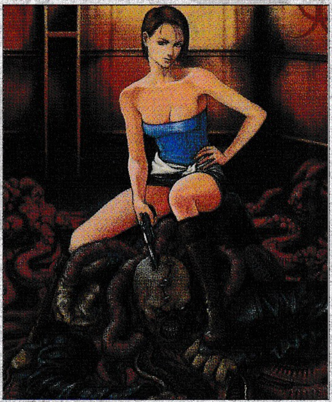
经典重现 当美丽的吉尔打开警局大门的时候，她的队友布莱德被一个莫名怪物残忍地杀死在面前——超过2米的身高，一身黑色皮衣，有着强壮体魄的追踪者第一次出场就充满威慑力。它并不像它的前辈那样呆傻，口中低吟的“S.T.A.R.S”表明了它的来意，无形中告诉每个玩家这段游戏旅程必然伴随着它坚持不懈的追击，请注意自己的心脏和脑神经，准备好随时受到惊吓。





遭遇提示 追踪者是带着自己的使命来的，只要你不去主动打扰它，应该就不会危及生命和财产的安全，而且它的武器对非S.T.A.R.S成员似乎丝毫没有杀伤力——被它的火箭炮迎面轰了一下后依然能活蹦乱跳的卡洛斯就是个典例……如果你自认头脑聪颖，那么即使它口中低吟的恰巧是你的名字也不用惊慌失措，用你长着巨眼的手臂和它对拼就是了，来，木棍在这里。

综合评价 追踪者可说是“《生化危机》系列”中最具亮点的BOSS之一，它的出现使存回复找弹药捡武器与BOSS决战后获得胜利的传统游戏套路得到颠覆，当游戏中最强的BOSS在你刚刚开始游戏时就出现在你身边，而且时时都在追赶你这种压迫的感觉是本系列前所未有的，你



也可以选择和它对抗，用尽你的本领战胜它，但在下一个场景或许它依然会嘲笑般地站在你的面前。智慧是这个类人型兵器另一个特点，它会使用游戏系列中的最强武器——肩扛式火箭炮，相信这足以令所有第一次遇上它的玩家备感郁闷，所以逃才是正确的选择。从开始的恐惧到之后的躲避恐惧再到最后的战胜恐惧，追踪者就是每个人心中那个不为人知的恐惧的实体化，只有战胜它你才能得到解脱。作为一个具有明确目的的杀戮机器，追踪者远远强于它的前辈，“《生化危机》系列”的历代BOSS每每都是最后登场被主角消灭，而在平时有N多大好机会时不屑动手，但惟独追踪者是个例外，它完全符合一个不达目的誓死不休的杀手标准，要知道生物兵器的目的是为了量产来从中获利，也许下一次空投到玩家所在区域的火箭炮黑皮衣酷哥就不是区区一个那么简单了，生意嘛，做就要做绝一点。

埃泰尔

游走在艺术边缘的刺客



姓名 埃泰尔

出场游戏 《刺客信条》

身分 主角埃泰尔（Altair）是12世纪末第三次十字军东征期间一个刺客组织的成员，为了保护圣城耶路撒冷不被十字军侵占，他必须用自己高超的渗透暗杀技术去除掉那些威胁和平的罪人……但有迹象表明这一切可能是一次“黑客帝国”般代入体验，这个谜只能等游戏发售时才会被揭开。

属性	评级
力量	★★★
智慧	★★★★★
特殊能力	★★★
危险度	★
邪恶度	★★

招牌武器 腕刃

血迹实录 杀掉威胁圣城与和平的一切该杀之人



经典重现 当刺杀得手的埃泰尔被众卫兵逼至城门角落时，走投无路的他忽然迎来了救星——城门突然打开，一群朝圣的信徒信步迈入。伴随着一丝胜利者式的微笑，埃泰尔隐入了这群信徒之中，让卫兵们遍寻不着，而这一切皆得益于埃泰尔刺客训练中的宗教礼仪课程。

遭遇提示 遭遇阿瑞特并不可怕，只要不被他听到您言语侮辱伊斯兰教及真主安拉，您是不会有什么危险的。

综合评价 由于刺客的刺杀射程范围很小，需要冒着很高风险去尽量接近目标，因此被敌人警觉也毫不稀奇，故此，在刺客组织指派的任务配置中，通常都是数个人共同执行一个任务，而且即使这样也往往无法确保一定成功，即刺客等同于死士，生还概率极低，即使是再高强的刺客，组织上也不会完全信任他能够连续执行任务，尤其是埃泰尔这种连续刺杀九人的使命，在现实中其成功概率简直就像让一个球队在球场上与九队豪门连续奋战九场比赛且不许输球一样，也许只有同样在游戏里才能完成这种不可能完成的任务吧——而且还要完成得足够漂亮。





T-X

终结生命的完美天使

姓名 T-X

出场游戏 《终结者：救赎》

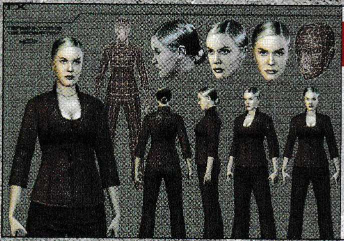
身分 在人类与机器的战争即将胜利的时候，超级计算机天网制造出了它最后的杀手锏T-X，妄图依赖它回到过去杀死人类抵抗军的领袖来挽回败局，它是那个时代科技所能达到的最强作品。

项目	评级
力量	★★★★★
智慧	★★★
特殊能力	★★★★★★
危险度	★★★★★
邪恶度	★★★

招牌武器 1.激光炮；2.火焰喷射器；3.圆形切割锯；4.纳米控制器

血迹实录 杀死数名未来抵抗组织的骨干，杀死天网之父，引发“审判日”这场核战争

经典重现 这就是21世纪初时人类的世界么？需要衣服来掩饰自己不被人类怀疑，完成，得到了，还有一辆汽车。人类都喜欢丰满的女性么，完成，这个拦下我车的人带着武器呢，获取。……为这些机器人注入纳米控制机器人，需要同伴来配合母亲夺取这个世界。T-850已经被控制，现在目标已经到达水晶峰，寻找最合适交通工具……行走控制系统已经瘫痪，目标就在眼前，他们必须被终结，抓到主要目标的脚踝，T-850在阻碍清除，能量变弱，失去目标……系统严重损坏，无法重新启动。



遭遇提示 “你好，我是T-1000，我也是来杀约翰·康纳的，我是以前的产品，比你要老式，你可能搜索不到我的资料，但我会尽力配合你。”请牢记此段对话，逢金发红色皮衣的美女必说，遇戴黑墨镜黑皮衣骑摩托者说此段对话后果自负。



综合评价 《终结者：救赎》大概是目前为止最优秀的《终结者》游戏。它诠释了电影中很多未解之谜，还把我们带到了未来时代情节一波三折，每个系列爱好者都不该错过。言归正传，T-X应该就是杀手刺客的终极形态了，它可以变化成任何人，可以操纵一切机器，本体坚不可摧，随身自带高杀伤力武器，听起来几近完美，但她还有一个让其它刺客杀手都无法达到的高度，也是终结者从初代T-800到T-1000再到T-X所共同的最大优势——他们是机器。他们是不用休息不用吃喝没有思维没有感觉的机器，只要是人就会犯错误，就会有感情，哪怕是潜藏在内心深处的那么一点点感情都可能会导致任务失败，而机器却不会，所以T系列是完美的杀手，每一个买凶杀人者的梦想，当之无愧的终结者。

带刀镜二郎

拔刀斩断世间罪恶的地下执法者



姓名 带刀镜二郎

出场游戏 《必杀里稼业》

身分 以医生为掩护职业的地下执法者

招牌武器 武士刀

血迹实录 诛杀恶德商人菱屋忠兵卫，草菅人命的捕头鬼冢和八，行凶暴露妄图杀人灭口的凶徒原崎长治郎等等

项目	评级
力量	★★★
智慧	★★★★
特殊能力	★
危险度	★★★
邪恶度	★★



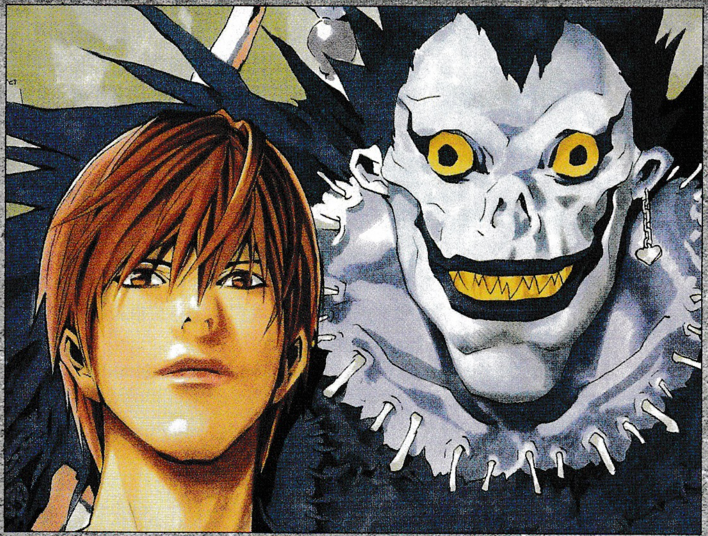
经典重现 夜，酒宴还在继续，几位恶代官已经纵情饮酒到几近昏死，周围的保镖们却不敢懈怠，谨慎地注视着周围的一切。这时一件奇异的事情发生了，一个靠近屋檐的打手慢慢地飘离了地面，就在其他人惊诧地望着这一幕时，两把镰刀状的武器准确地命中了正在发呆的保镖，而另一名手执利刃的男人霎那间已经冲进屋内连斩数人，这时慌乱的保镖才清醒过来准备护照他们的主子离开，可是一位歌姬已经让那些官员变成了尸体，她手中的扇子还在滴血。



综合评价 世道不公，天理难存的时代造就了“里稼业”这个特殊职业，杀不仁除不义成了他们的职责，哪里的路不平就铲铲，谁家的树歪了就砍两刀。白天作为一些普通人在自己从事的职业中打探消息，夜晚对这些恶势力进行“天诛”，在权大于法的时代，这种手段老百姓一般都会欢迎支持的。虽然作为游戏而言本作的反响并不是很好，但对那些能看懂剧情的朋友来说游戏的故事性还是比较强的，玩家可以从中了解一个里稼业的双重生活，让人们知道他们一样是有血有肉的普通人。刺杀过程的紧张刺激并不稀罕，多的是普通刺客游戏中没有的“表”环节，镜二郎并不单纯是个杀手，作好救死扶伤，为人治病的医生才是他的本职工作。

遭遇提示 这可是千载难逢的好机会呀，你尽可以把没收你游戏杂志的恶毒老师，卖翻新机骗你钱的无耻JS，终日欺压打骂你的流氓学生，把文章改得乱七八糟的饭桶编辑等等恶人恶事统统说给他听，并报上这些家伙的姓名，让他们接受正义的惩罚吧！





夜神月

温文尔雅的冷酷死神

姓名 夜神月

出场游戏 《死亡笔记》系列

身分 一个智商超群的优等高中生无意中捡到一个黑色的笔记本，当发现在这个本子里写上一个人的名字和死法就可以置那人于死地之后，他觉得创造一个没有犯罪的大同世界的机会来了。

招牌武器 1.死亡笔记；2.智慧

血迹实录 制裁无数罪人（甚至包括阻碍他的警察和L）

项目	评级
力量	★
智慧	★★★★★★
特殊能力	★★★★★
危险度	★★★★★
邪恶度	★★★★

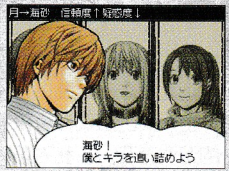




经典重现 一个俊朗的邻家男孩随手扔出一个苹果给身后飘着的一位地狱使者。

遭遇提示 用不着多提示了，不论你和他谈论飞涨的油价还是AV女优的新片，永远不能谈到的只有两件事情，那就是：你的姓氏——以及名字。

综合评价 夜神月邪恶的智慧充满了魅力，而《死亡笔记》大概也是设定得最有个性的漫画之一——最终BOSS居然从一开始就登场了，而且还是我们的男主角。其实，对于月的所有想法与计划，我们真的很难界定那是成熟还是幼稚，偏执与顽固是他性格中的致命伤，而充满攻击性的狂傲冲动也注定了他的失策，否则任凭L有通天之能，也不会将这样一个"隐形杀手"从千里之外给揪出来的。月的悲剧，在于他的力量并不是真正归他所有的，而他恰恰又滥用了这份力量。



Player

镜中的魔鬼

姓名 Player

出场游戏 《GTA》系列

身分 刑满释放的罪犯，初来乍到的流氓，退役的军人……身分背景是可以更换的，惟一不变的是主题：犯罪。

招牌武器 各种管制刀具及枪械

血迹实录 从殴打路人到击落战机，从抢夺小孩的自行车到驾驶主战坦克，从杀妓女抢回服务费到买下赌场敛财……只有想不到没有做不到。

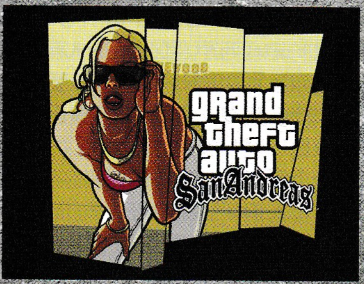
项目	评级
力量	★
智慧	★
特殊能力	★
危险度	★★★★★★
邪恶度	★★★★★★



经典重现 在人潮汹涌的大街上，一个家伙随便伸手拦下一辆车，然后将司机一把拖下来，跳上驾驶席扬长而去，一路撞人无数。

遭遇提示 你永远不会有与他遭遇的一天，除非哪天《GTA系列》的新作改成网游。

综合评价 请自行参考您的个人简历或老师的年终评定表，谢谢。

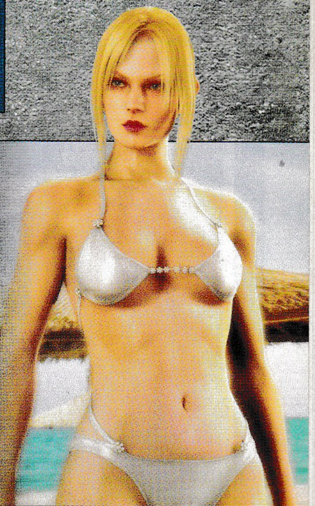






后记

体制是这样一种东西，开始时你排斥它，然后你适应它，最后你离不开它。杀戮也是同样的道理，你挥动你手中的利刃，扣动扳机射出旋转的子弹，拧断你臂弯中卡着的脖子，当这些成为像每天吃饭那么普通的事情后，你就会发现自己再也无法回到正常人的世界了。《第一滴血》中的英雄战士兰博从残酷的战场回到平静的家乡后发生的一切让他崩溃了，在他的怒吼中我们得到了答案：在战场上我使用着不计其数的武器装备奋勇杀敌，回到故里却连一个停车场的工作都无法得到！结束一个生命就能得到数万甚至数十万的金钱，当这成为习惯后，试问谁能金盆洗手退休去做个清贫的教徒，去开家小超市，去种地卖菜呢？虽然一个人只会杀人是件可悲的事情，但很可惜，有需要就会有存在，而存在的即是合理的，没有对与错，没有善与恶，他们就这样矛盾地存在于这个世界上，在他们富有传奇色彩的光环背后会是怎样的惨淡黑白的世界呢？以刀剑对人者，必被刀剑相加。等待每一个杀戮者的只有两个结局，也可以说是只有一个结局：被杀；继续杀人直到被杀。他们没有未来，没有明天，没有下一秒，每一刻也许都是他们人生的最后时刻，横尸街头弃尸荒野死无全尸是他们注定的宿命，在他们的字典里找不到安度晚年、无疾而终等词汇，用句广为人知的话来说就是：出来混，迟早要还的。



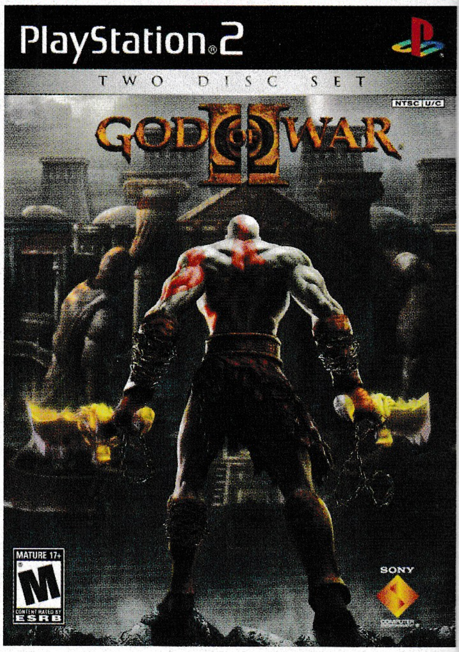
游戏评台 ★★★★★

胜负师：从读者的反馈意见中，曾看到对于游戏评台中的星数评价有异议的情况，这里需要说明一下——这种五星制的量化标准并不是点评人对于游戏的具体评价，而是个人对于游戏的推荐程度，你可以将其作为一种参考，也可以只把这些星星当成版面中的一种装饰，这都是完全没有问题的。比如这一次的《战神Ⅱ》、《DJMAX P2》、《怪物猎人P2》等等，哪一个得四星甚至五星推荐都不过分。但如果注意一下字里行间，也并非赞声一片，因此我们希望各位玩家能更关注于点评人的文字本身。

细节最能打动人

作为一位UCG的编辑，在这几年的工作中我对很多游戏进行过评分，按照UCG"黄金眼"栏目的惯例，规定游戏的最高评分为10分。在我的概念中没有十全十美的游戏，所以我几乎认为根本就没有10分的游戏存在。在我对游戏的评判中非常注意游戏中的细节，如果一个游戏有很多的细节能够让我感动，那我会对这款游戏给予很高的评价。而《战神Ⅱ》就充满了各种让我感动的细节，所以我毫不吝啬地给了它10分。

记得《战神Ⅱ》第一处让我感动的细节是在奎托斯从哈迪斯深渊爬出来之后，地面上还留着一个大洞，游戏的制作者并没有草率的用一个类似什么红色屏障一样的东西就这样把洞口封住以阻止玩家再下去，而是用一阵龙卷风卷起一堆碎石将洞口完整地掩盖了。当时我体会到的是制作者的用心。我个人非常反感动作游戏中类似竞技场这样的战斗场景，因为在这种形状规则的场景总是非常空旷，根本就看不到什么精致的画面，而往往却会出现排山倒海一样的敌人等着玩家去收拾，不但单调而且花时间，而在《战神Ⅱ》中类似竞技场这样的疲劳战斗出现的频率很低。走回头路也是很多游戏"偷懒"的方式。它们往往要你从A走到B然后再由B回到A，而目的通常就是为了开一个门。这么反反复复就花费了玩家半小时的光阴，《战神Ⅱ》就非常大方地给玩家创造了许多漂亮的场景，没有别的目的就是路过而已。虽然在这些过渡场景中并没有什么战斗，不过依然制作得非常细致，一草一木，任何一个场景中的物件都经过设计，摆放得也十分自然。大家一定还记得在经过一连串QTE大跳跃后奎托斯到达了一个山洞，这个场景其实就是由几个长方体连接起来的，除了墙壁上的藤蔓贴图外几乎没有过多的修饰，可以说是游戏中最简陋的场景。不过即使是这样的场景依然有它独特的小修饰，如果细心的话你会发现山洞的角落会有一个十字架，上面还挂着几个骷髅头正滴着血。由此可以看出《战神Ⅱ》的一切都经过设计，并非敷衍。



迟到的评论，《战神Ⅱ》杂感六则

战神Ⅱ God Of War Ⅱ

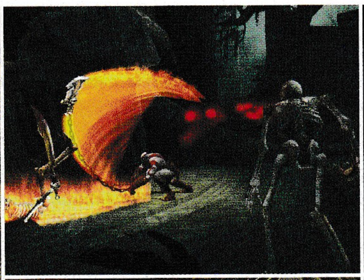
机种：PS2 **厂商：**SCEA **类型：**ACT **发售日：**2007年3月15日



制作人的转变

大家都知道缔造初代《战神》的游戏制作人大卫·加菲并没有过多的参与到《战神Ⅱ》的制作中，取代他职位的是在业界默默无闻的卡瑞·巴罗格。结果大家也都看到了，《战神Ⅱ》依然受到了全球玩家和媒体的褒奖。不过也有一些玩家表示说2代没有1代感觉好，也没有1代来得震撼。对此我也反复思考了二者之间的区别，并且还专门将1代又通关了一次，结果我发现1代与2代的区别在很大程度上是由制作人的游戏理念导致的。1代中的奎托斯有着一个惨痛的过去，有着一个厚重的背景压迫着他，自我的救赎是一个很关键的主题。大卫·加菲给我们营造了一个吸引玩家不停地去探索的古希腊神话世界。为了营造这种气氛游戏在许多方面都做了最大的努力，可以说已经到达了一个顶峰，很难再超越。连卡瑞·巴罗格自己都表示："我想是因为我喜欢故事。就游戏来说，无论是玩的时候还是制作它们的时候，故事都才是真正让我感兴趣的部分。奎托斯杀死他的妻子和孩子，身披他们的骨灰这样的情节实在是太有韵味、太有力了，很难再被超越。所以我决定不去继续，转而去讲述一个需要被讲述的故事，按照我的方式。"

创新意味着风险，意味着要改变玩家的口味。面对前作，面对完全相同的游戏开发平台PS2，这个改变的难度可想而知，甚至会导致吃力不讨好。卡瑞·巴罗格选择了最保险、最快捷的方式——继承和发扬。所以在游戏设计方面，《战神Ⅱ》继承并发扬了初代受到好评的一切，玩




家最喜欢什么那就把这个内容翻倍。并且将游戏的谜题破解流程进行了缩简，普通玩家再不会因为谜题太过冗长而摸不着头脑。如果1代中你会因为破解潘多拉圆环一时迷失方向的话，那么在2代中这种情况几乎不会出现。其实《战神Ⅱ》有些谜题设计得同样富有匠心，但谜题的设计思路可以说是同1代完全相同的，如果玩家已经顺利将1代通关，那么破解2代中的谜题可以说非常轻松。总的来说，2代确实相对于1代并未有突破性的改变，它只是在制作人根据玩家对初代的反馈和自己对这个游戏理解的基础上重新整合游戏最大魅力的一款作品，从总体来看效果也非常不错。

机能与画面不能划等号

PS2，一台7年前的主机，同如今性能强劲的次世代主机相比肯定是机能不足的。不过当玩家看到《战神Ⅱ》画面时相信同样会被游戏气势磅礴的优秀画面所深深震撼。就是与次世代主机上最优秀的画面相比，《战神Ⅱ》在画面上同样有它的优势。实际上次世代主机强劲的机能给予了游戏开发者更大的发挥空间，更高效的工作方式。然而SCEA旗下的圣塔莫妮卡制作小组在完全掌握PS2机能的情况下，利用自身的强大的技术和高深的艺术造诣克服了在画面表现上的一个又一个瓶颈，巧妙的利用了各种视觉欺骗同样造就了画卷般的艺术感染力。说来制作游戏画面就如同用绘画一样，拥有了更加强大的工具自然对画面表现更有帮助，不过在巧夺天工的艺术家手中即使最简单的工具也能创造出最美丽的图画。制作者非常清楚要带给玩家的就是那种恢宏、壮阔到令玩家拍案的感觉，所以游戏中摄像机的位置经常拉得很远，这时我们可以看到令人心潮澎湃的画面，无论是构图、色调、光线效果有时真的如同油画一般。游戏对一块墙面的贴图都十分考究，如果你看过《战神Ⅱ》官方画集就会了解到概念原画师对神庙内的壁画进行过多次修改。由于PS2机能有限，所以在游戏中的建模需要严格控制多边形的面数，为了掩盖多边形不足的缺陷许多时候都需要制作人员用贴图进行修饰，工作量之大是可以想像的。圣塔莫妮卡制作小组凭借着超凡的实力在游戏中实现了一个又一个PS2几乎不可能达到的视觉表现，这一点同样值得赞许。

《战神II》的音乐

个人认为《战神Ⅱ》的音乐虽然也属于游戏音乐中的上品，但确实没能像1代那样鲜明、那样的令人过耳不忘。《战神Ⅱ》的配乐同样由Gerard K. Marino，Ron Fish等多位音乐家负责完成，也是他们创造了初代《战神》的伟大音乐。那为什么许多玩家都觉得《战神Ⅱ》没有1代印象深刻呢？除了可能由于艺术家遇到创作瓶颈之外，我想在一定程度上也和游戏的主题发生改变有关。初代《战神》中对未知领域的探索戏分很重，游戏经常会在适当的时候用音乐来表现新场景的阴森、神秘等压迫感很强的主题，背景音乐非常符合整体的游戏环境。再加上配乐独特的《战神》主题旋律将游戏气氛烘托到一个极点。在《战神Ⅱ》中许多特定场景的音乐依然沿用了初代的音乐，虽然2代同样有很强的探索感但相比之下更激烈的战斗显然成为了游戏着力表现的重点，如果你仔细聆听《战神Ⅱ》的OST你会发现2代的音乐中很多都如进行曲一样激烈奔放，充满了火药味。虽然这些音乐素质很高，但太容易淹没在嘈杂的战斗中，一味的刚猛曲调难免让玩家产生听觉上的疲累。大气有余而细腻不足可能是《战神Ⅱ》音乐的最大缺憾。这样一来初代《战神》的音乐就显然在上风格更为多样化，在表现力上也更加有力度。这段时间我个人已经将《战神Ⅱ》的OST听了无数遍，在这里将第一关战斗音乐“The Glory Of Sparta”推荐给各位读者。

不太合理的难度设置

重复度或者说是耐玩性比较弱是初代《战神》所遗留给2代去解决的问题，而当我们被一场场刺激的战斗推向感受的最高潮并满足的结束《战神Ⅱ》后，可能就等于已经享受了游戏的最大价值。虽然2代允许玩家在同等难度下继承1周目全部要素，并且还增加了数个夸张的宝物，但游戏的重复可玩性依然较弱。《战神Ⅱ》本身难度比较低，能够通过1周目的奎托斯已经十分强大，这时再用如此强大的主角屠杀杂兵显然缺乏挑战性。最主要的是在其他难度下进行新的挑战，游戏仅仅在敌我攻击力和防御力上进行了调整，而敌人的配置并没有发生重大的改变，这就让游戏的重复性大打折扣。这不得不说是游戏设计失败的地方。再看看另外两位3D－ACT的强者吧，无论是《鬼泣》还是《忍者龙剑传》，为了保证重复可玩性，高难度下不仅将敌我攻击力和防御力进行了调整，最重要的是不同难度下敌人的配置发生了重大改变，这让游戏有了焕然一新的感觉，留给了玩家更大的挑战余地。本来《战神Ⅱ》中与敌人的战斗属于那种大开大合，并不过于强调各种判定或招式牵制等比较严谨的系统，□△△△是游戏中最有效的招式，战斗技巧性在《战神Ⅱ》中依然没有什么改变。虽然《战神Ⅱ》在泰坦难度下因为攻防差异加大，对硬拼的打法有了限制，但还是会给人比较枯燥的感觉。

在编辑部玩游戏

在编辑部玩游戏最大的好处就是能够和其他人一同感受一款大作给你带来的快乐。有句话叫“将忧伤向别人倾诉可以让别人分担你的忧伤，将快乐与人分享你将会获得双倍的快乐。”《战神Ⅱ》是一个让玩的人兴奋、看的人投入的超级游戏。当《战神Ⅱ》第一时间降临到编辑部后众人围坐在大电视旁，虽然只能一人进行游戏，但身边和身后围观的人最多时达到了10人左右。一款上世代主机的游戏还能够引发这种场面的围观效应，这在编辑部历史上是相当罕见的。《战神Ⅱ》确实将玩家最想要的东西表现了出来，最大程度上调动了每个人的游戏情绪。前作你们不是抱怨BOSS战太少了吗，所以一口气增加到十来场；你们不是喜欢看奎托斯的终结技表演吗，那这次就再残忍再暴力些；在编辑部玩游戏很容易让你感受到旁人的喜怒哀乐，也很容易被这种气氛所感染。特别面对超级大作的时候，你除了能够第一时间表达你对这款游戏的感受外，如果大家都对这款游戏表示满意，也会无形中放大你对这个游戏的好感度。作为PS2上最后的大作，《战神Ⅱ》凭借其超高素质赢得了编辑部各位ACT拥护者的一致好评。占尽天时、地利、人和，《战神Ⅱ》也就理所当然地与30分圆满评价有缘了。

★★★★★[点评人：ACE飞行员]

高潮时刻：最后时刻与命运三女神连续数场的对决之战后接下来就是与宙斯的父子之战，真的有点让人喘不过气来。

新作乎？旧作乎？良作乎？劣作乎？

无双大蛇

无双OROCHI

机种： PS2　**厂商：** Koei　**类型：** ACT　**发售日：** 2007年3月21日



每年春季光荣必会推出至少一款《无双》来抢占市场，而这个趋势目前有越演越烈之势，像去年就有4款《无双》登场。虽然数量上去了，但是真正能够担任主打的其实只有PS2上的那一款。由于《战国无双2》刚出，次世代上的《真·三国无双5》又不见踪影，所以光荣便想出《无双大蛇》这个点子，拿现成的两碗冷饭加点新的作料一炒，便有了50多万销量的保证。这个创意不可谓不绝。

初玩：7分

早在游戏情报初次公开时，我便已经从中看出：游戏画面、人物建模全是照搬前作的，不会有什么本质上的进步。随后又得知本作战场也全部是之前作品里的，这下期待度算是至少减了一半。仅靠发售前的资料，无法深入了解系统，所以个人最期待的反而是原创剧情。就像官方宣传的那样，当甄姬碰到浓姬、曹操遭遇信长、吕布对上忠胜，会发生什么样的故事呢？作为一个从系列第一作玩过来的老玩家，真是期待不已。

结果当我将四个"传"神速通关之后，回想剧情真是失望之极。在没有时间和空间的限制下，编剧居然也只编出这么个奇水无比的剧本。之前期待的所谓角色互动，只有少数几个算是兑了现，大部分都是平淡收场。4条路线看似互有关联，深研之下便发现其实是独立的。而游戏中的恶寒场面反倒是有一大把，比如蜀传结局中刘备得救后一大群以慢动作飞奔过去的武将，如果单是蜀国那票武将真情流露倒也罢了，战国的那帮人凑在里面干什么啊，那场面像极了劣质国产电视剧。

而更大的失望来自于隐藏要素。谁都知道最强武器是"《无双》系列"的最大魅力，敢无视这一点的《真·三国无双4 猛将传》有什么下场大家也都知道。但是本作居然就敢将最强武器设为随机取得，而将要用特定方法取得的东西改成各角色的专用道具。而专用道具的作用是打开画廊最后一张画以及提高类型动作的效果。刚开始发现这一设定时，传说专用道具的作用只有开画，当时这一"无聊"设定真是被人骂翻了。现在想来也不怪玩家，试想，演员不变，舞台不变，剧情无聊，台词没深度，这样的大片能让观众满意么？

中期：9分

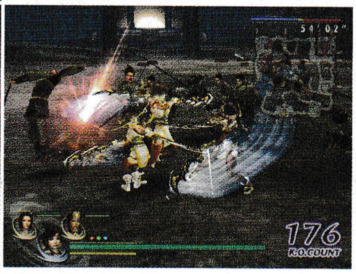
对于做攻略的人来说，全部通关只是工作的开始，于是乎接下来我就投身到研究之中了。在深研之后发现，这次各角色与之前作品相比，变化还是相当大的。特别是类型动作的加入之后，不单单是增加了新的动作这么简单，很多角色都因此一举翻身。这个发现无疑是相当令人满意的，打个没玩过的人也能理解的粗浅比方，假设一名角色的改变能给我这样的老玩家带来15分钟的愉悦，那么77名角色就能带来19小时15分钟的愉悦。这其中还不包括远吕智和妲己这两名新角色，以及各角色配合属性之后产生的更多变化。光荣的人海战术无疑是取得了奏效。

另一个令人非常满意的是武器改造系统。纵观之前的系列作品，真的找不出来比本作更厚道的武器改造系统了：武器属性任你编排，可以打造出复合属性的武器，合成素材入手简单方便，已经合成的武器还能当作素材合成到新的武器上。对武器改造系统有一定了解后，我就将以固定方法拿最强武器的设定抛到九霄云外去了。而复合属性的引入，让玩家有了前所未有的快感，也使得很多角色的打法产生了变化。像服部半藏、赵云等拥有大范围蓄力攻击的角色，因为有阳、斩、旋风、神速等属性的作用，一招发出之后完全不用考虑速度、范围和敌方是否防御，只要等着验收敌人的伤残等级鉴定书就行了。

本作的最高难度"激难"设定得比较极端。不对玩家作出任何限制，敌人的防御力也没有提高，只是敌人的攻击力变得很高。综合前两个变化之后，我方虽然有被秒杀的危险，但是反过来同样也可以秒杀敌人。这种玩法在以前的系列作品中是没有过的。从这个角度来说，《无双大蛇》的确做出了与众不同的特点，给玩家带来了全新的游戏感受。再加上79人的超大分量，打9分可谓实至名归。







最后：8分

在游戏发售后两个月的今天，如果要给《无双大蛇》盖棺定论地打一个分数，那么我想一定是8分。游戏的优缺点在上面都已经说过了，之所以要从中期的9分降1分下来，完全是因为游戏的赶工痕迹过重。其实照搬之前作品中的人物、战场就是赶工的表现之一，不过这里要重点说的是在后期调整上暴露出的问题。

首先是BUG。BUG对于游戏来说其实是无法避免的，是否影响游戏则要看BUG的数量和影响而定。本作没有什么死机、毁档之类的恶性BUG，不过BUG数量倒也不少。最出名的岛左近抓人的BUG如今应该是无人不知、无人不晓了，这个BUG被玩家用来通过高难度关卡、顺便观察各武将抓人的动作，算是一个良性BUG。但神速BUG（指武器加装神速后导致部分招式判定出现问题）就确实影响到游戏本身了，很多角色（尤其是三国武将）的C5因此一举成为废招。这个BUG和《真·三国无双3》的单挑后装备失效BUG有一拼，只不过3代还可以用中断再开的方法弥补，这个BUG就没有办法解决了。除此之外的BUG还有不少，不过影响都没有这个大，这里就不多说了，总之便是问题多多。

再就是游戏的平衡性。本作的精髓就是"激难"难度下的双方互秒，有网友将之概括为《魂斗罗》，也算是比较贴切。本来我以为游戏制作人的意图就是要将我方角色设计为《战国BASARA 2》式的人人皆强，不过在深研之后发现造成强者如云局面的其实并非制作人的本愿，相反的游戏中倒是出现了不少刻意削弱某些角色的迹象。只是游戏系统已经设计成这样，强弱已经不是制作人一个人说了算的。算算本作从公布到发售，也就短短数月时间，本作的制作时间肯定不长。因此在后期调整上出现很大问题。

其实本作从公布开始便已经透露出准备不足的迹象。最早本作的宣传广告语是"你想不到的无双"，并放上了两把神秘兮兮的武器作为暗示。现在看来那两把武器就是远吕智和妲己的武器。不过这"你想不到的无双"一词实在没有说服力，我想"三国对战国"的创意估计每个无双迷都曾经想过吧。在玩过本作之后，我惟一想对光荣说的就是：别跟PS2纠缠不清了，我们等着次世代版的《真·三国无双》呢！

★★★★[点评人：纱迦]

无语时刻： 激难难度下用陆逊见到远吕智。我心想先给你一个下马威，于是发动了SP攻击，结果就出慢动作了……玩《无双大蛇》的人应该把这句话挂在嘴上："今天你秒杀了远吕智没有？"

心的鼓动，心的成长

最终幻想XII 亡灵之翼

ファイナルファンタジーXII レヴァント・ウィング

机种：NDS **厂商：**Square Enix **类型：**RPG **发售日：**2007年4月26日



执着

我是一个很执着的人，表现在游戏上就是对这个游戏或者某个系列的执着，哪怕这个游戏以后是否会出现变味，但仍然支持它。我也对游戏类型很执着，比如一个游戏是RPG，但它偏偏要改个ACT，我会觉得很不舒服，但我依然会支持它，因为这和第一点不冲突，但支持归支持，我还是不会给它好脸色。《最终幻想XII 亡灵之翼》(以下简称《FFXII RW》)就是这样一个游戏，首先它是《FF》，所以我会支持它，但它却是一款以RTS为主的游戏，所以我对其很反感。这种矛盾的心理很有意思，你要玩它，因为你对它有"爱"，但你对其并不满意。这就像抽烟一样，你明知道对自己有害，但还是不得不继续下去，很有意思是吧？

一开始说这些其实目的只有一个，支持我玩这个游戏的动力只是它是一款《FF》，如果是其他游戏我会毫不留情地将其抛弃掉，而且我也提醒那些没玩过《FFXII》的玩家，玩这个游戏要做好某些东西看上去会不知所云的觉悟；而我还要提醒那些玩过《FFXII》的玩家，如果你想从这个游戏中想更多地了解与前作的关系以及补完的情况，那还是打消这个念头为妙，因为本作和前作的互动的确很少，你可以将其看作是另一个故事。不过听说续作已经在开发中了，不知道会有什么转变。

流畅

对，这一点我不否认，这游戏玩起来的确很流畅。虽然是RTS的战斗，但由于操作的简便以及游戏系统的易上手和不复杂，所以玩起来并不会觉得太累，如果被灭了大不了重新调整一下配置和战术再来一次就行了。从这一点看出游戏人性化的一面，一款掌机游戏不需要太高的难度，需要的是让人进行的动力和一气呵成的爽快感。本作的战斗打起来酣畅淋漓，不会显得拖沓，主线流程有难度的关卡并不多，只要你觉得有些难了那么去练一下级就能比较容易地过关了。而任务战斗有的却颇有一些难度，需要你对幻兽的属性、弱点、相克性有一定掌握才行，而且在战斗时还要随机应变，毕竟突发情况有时会让你措手不及，但在人海战术面前一些细节完全可以忽略掉，而特殊战斗你人再多也没用，在掌握了方法的情况下战斗并不太复杂。这一点我是很满意的，所谓有张有弛正是如此，虽然游戏里敌我双方的AI并不是太聪明，但在一般情况下还不会犯傻。通关主线流程如果对于上手快的人而言一天就可以搞定，这很符合现代快节奏的生活，但是……为什么我总觉得少了点什么……

心

玩过《FFXII》的玩家应该对巴尔福雷这个角色印象深刻，在他的光环以及剧本本身的定位下，我们的"所谓主人公"梵完全被比了下去，沦落为一个过路男A，但是《FFXII RW》里梵和潘妮罗这两个过路男A和过路娘A终于翻了身，当上了真正的主角，的确可喜可贺。不过在人物塑造方面，个人觉得梵还是欠缺了点，远远没有潘妮罗那么有血有肉。就拿最能









突出两人性格的三角关系的一段，这里潘妮罗的表现非常好，虽然梵的吃醋也有那么一点味道，但总觉得还欠些火候。对于威利斯这个所谓第三者，梵对他自然是不爽，但潘妮罗并没有什么出墙之举，个人觉得更多的是一种同情，不过如此琼瑶的剧情看起来的确很寒就是了。而最后潘妮罗的那段舞蹈，要不是那恶心的CG，其实效果还是很不错的。说到这里就不得不提琉德这个角色了。在最开始的人物介绍中说琉德是艾格尔族一个少有的好奇心旺盛的人，所以被族人称为怪人。在初遇这个角色时感觉他就是个男版凌波丽，无口、无心、无表情。他的心是不完整的，所以面对威利斯才会说出"既然你不忍，那就由我来做吧"这样的话，但不知为什么，看到这里我觉得他是有所感觉的，因为杀死一个自己喜欢的人不是一个常人能做到的，但如果是一个毫不相干的外人则负罪感就要少得多，既然这样，与其让那个人痛苦不如所有的事都由自己来背负，这是一种自我牺牲的精神，所以到这里琉德的心已经开始渐渐成型了。

让我们再来看看所谓的神弗尔萨诺斯，这其实是个可怜的男人，对妻子他没有尽到丈夫的职责；对女儿，他没有给过她一点父亲应有的关爱，最后还把自己的女儿变出来让主角们砍了，姑且不说那是不是个幻影，但这样的行为让人心寒；对于族人，他牺牲了整个族人的"心"。他的本意是想反抗，反抗命运，但最后自己却还是被命运捉弄了，这样一个BOSS，让人对他不能产生完全的恨意，到了最后只有可怜和同情了。

弗尔萨诺斯说过"我的黑暗来自于心中"，这句话说得好，任何人的黑暗最主要的还是来自于自己，一个高中生都知道，主要原因是内因，外因只是条件。所以当自己变坏的时候首先是自身的腐败，想想现在很多犯罪也是，那是个人自身的堕落，但到最后已经没有退路可走了，只有一步一步错下去。从这一点来看这游戏还有那么一点现实主义，所以当最后弗尔萨诺斯将自己的力量传给琉德，让他带领艾格尔族去寻找新的天空时我们更多的是欣慰，这并不是说一个所谓坏人在临死前的最后觉悟让人感动，而是它让我们看到了希望。未来是属于后来人的，而先人则要让他们胸怀希望，这样才能有更好的未来，这是一种传承，在这个游戏中就是心的传承，对自由的向往。

所以，纵观整个游戏，我突然觉得这游戏的剧情居然比《FFXII》的还要吸引我，它让我有了更多的触动，是对心的触动，所以在最后显示STAFF时我的激动之情远远超过了当时打通《FFXII》的感觉。

★★★★[点评人：邪魔天使]

憧憬时刻：我说过我是个很执着的人，但这个游戏对我有了一些小小的触动。即使它的战斗方式我不喜欢，但我在通关之后却无法对其产生不爽的感情，甚至我在综合看待这个游戏时将战斗已经忽略不计了。人都是一个矛盾的综合体，在矛盾中我们才会得到成长。也许制作人希望我们在玩了这个游戏后有所领悟吧，而我的领悟则是对"FF的未来"充满了希望，因为它不管怎么变但总会有感动我的地方。通关时，我如是想。

Dance with the fingers!

DJMAX 携带版 2

DJMAX Portable 2

机种：PSP　厂商：Pentavision
类型：MUG　发售日：2007年3月30日

或许用“虔诚”来形容我对于这款音乐游戏的态度可能有些过分，但我的确找不出其他更适合的词汇。



温婉、激昂、清爽、缱绻……你喜欢的一切曲风都会在这款作品中找到对应的位置。“这游戏太不可思议了！”一位热衷音乐的朋友评论说，“游戏中的这些曲子，单独在OST模式下欣赏感觉不过尔尔，然而一旦到了实际游戏里却又是另外一种感觉，让人简直百听不厌。”她说的没错，将歌曲、MV、游戏按键三者有机地融合在一起——这就是《DJMAX P2》的魅力所在。

与循规蹈矩的前作相比，《DJMAX P2》在系统上的革新无疑是翻天覆地的，“FEVER槽”的引用无形中使千篇一律的机械按键变成了需要动脑在最佳时机发动COMBO翻倍效果的智力竞赛，在某些高难度的任务关卡下，玩家甚至需要“背版”才能在最合适的高潮到来前制造出连续FEVER的时机，这种在同类音乐游戏中极其罕见的个性系统足以令人体会到宛若玩动作游戏一般酣畅淋漓的感觉。

其实并不单是动作游戏，本作的许多系统也借鉴了角色扮演类游戏的



招牌要素，譬如升级设定，譬如换装系统，譬如金钱概念的引入，这些都让人在无形中体验到了“收集+育成”的快感，虽然其表现尚不及标准RPG那样直观典型，但已足以满足现今玩家们多元化的审美口味了。

细节上的体贴是游戏卖座的又一法宝，初始有韩、日、英三种语言可供选择，可自行调节游戏难度，面板背景变为半透明效果，长串音符会连续增加连击数，等待游戏开始时LOADING画面会不断变化……这些细节方面的改进让人起初或许不会察觉，但却能在不知不觉间发出“哦？这里居然还可以变成这样？”的小小感慨，总之，如果你是一位疯狂迷恋前作的老玩家的话，那么精雕细琢后的本作更将是您不容错过的精品。

对于上位达人而言，如果你在前作的“俱乐部模式”中还没有过够瘾，那么这次的“任务模式”相信足以令你欲哭无泪，里面的每个任务均是将数首歌曲串在一起让玩家连续演奏，玩家要在顺利演奏的同时达成任务条件才算过关，这里的任务越往后越变态，而且无法调节难度，可说是专为骨灰级玩家准备的自虐模式。这个模式可说是让众多玩家既爱又恨，爱的是花样繁多的任务种类与丰厚的报酬（随着不断完成任务玩家的称号也会产生变化），恨的是有些猥琐变态的任务简直摆明了不把玩家当人看，当你自觉在普通的关卡模式下处处NB，4、5、6、8键各种难度皆可横行天下时，大可来这里试试挑战一下极限——后面的地震、隐身、烟雾等BT的特殊干扰效果就不用说了，相信单是将准确率保持在9X%之类的任务便足以让人头大，恨不得一把将PSP掼在地上摔个粉碎。

音乐、游戏、休闲、时尚、挑战，当这五者都浓缩在一张小小的UMD里面时，你还奢求些别的什么呢？

★★★★[点评人：D·S]

郁闷时刻：累计连击数好不容易达到3万多的时候(达到99999可以解开一个隐藏要素)，却由于身边一位同事的轻轻一拍而前功尽弃，半个下午的努力立时化为乌有……唉，就当是风吹鸡蛋壳，财去人安乐吧……

这只是个游戏，不要太较真……

VR网球3

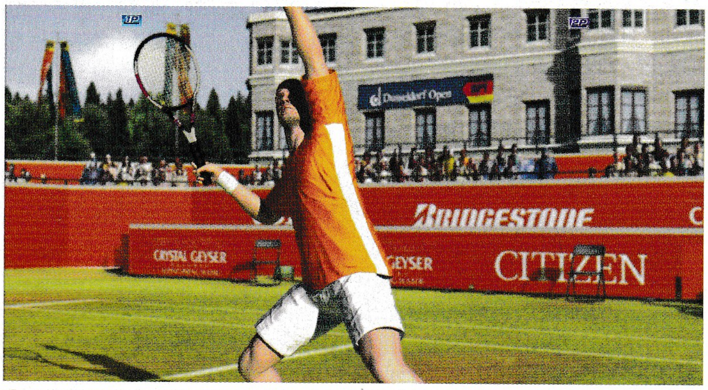
Virtual Tennis 3

机种：X360　厂商：SEGA
类型：SPG　发售日：2007年3月15日

表象的进步

六年的时间意味着什么？对于游戏界来说，已经经历了DC到PS2到X360的时代。自从2001年11月《VR网球2》登陆DC平台之后，我们已经有长达六年的时间没有听到过关于这个系列的任何消息了，在此期间，Namco和2K Games等公司都曾推出过自己的网球游戏，但对于很多喜爱网球游戏的玩家来说，只有曾被誉为“世界第一网球游戏”的《VR网球》才是心中不可磨灭的一杆旗帜。

对于系列最新作《VR网球3》来说，最能直观发挥次世代平台威力的自然是画面上的飞跃了。而本作在这一点上算是对得起次世代平台的，无论从比赛选手、观众、赛场等各方面看，本作都是目前为止画面最好的网球游戏，而从细节上来说，比赛选手的一些小动作、个性化的庆祝方式、皮肤纹理、衣着摆动、人体与赛场上的阴影、球场上网球的擦痕……几乎都达到了细致入微的程度。而除了画面之外，每个选手不同的发力叫喊、球拍击打网球的声音、网球落到不同场地的碰撞声、球鞋在球场上的摩擦、观众的欢呼……这些都因为机能的提升而鸡犬升天大鸣大放了。（笑）

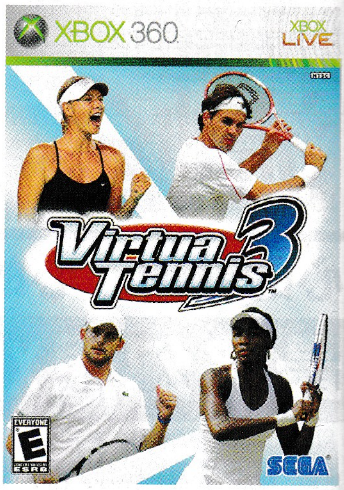


惟一让人觉得不太爽的，就是人物的建模问题，你只要看看各位明星那好似缺根筋一般“狰狞”的笑容就知道我在说什么了……

实质的止步

“《VR网球》系列”一直以来受人追捧的就是它平易近人的手感，你不需要什么高超的网球技术，也不需要什么高深的网球知识，只要你有着基本的动作反应能力，就可以很爽快地体验网球游戏的乐趣。这个系列对于“球拍击球”的判定是非常模糊的，只要方向正确，球拍所覆盖的范围要比你看到的多很多，再加上对于球员跑位有自动修正，所以这游戏要想上手是非常容易的。

到了三代，游戏在保持这个“传统”的基础上，仅仅做了一点点的微调，那就是对球员站位和跑位的要求更加严格，例如你在奔跑中的回球无论是力量还是角度都会被大幅削弱，而如果面对来球的站位有问题是断然无法打出好球的。这样的改变对于新手来说可能感觉还不是很强烈，但对



于系列玩家来说在游戏最初似乎有着那么一点点不适应，不过毕竟是往真实性方面又靠拢了一点。

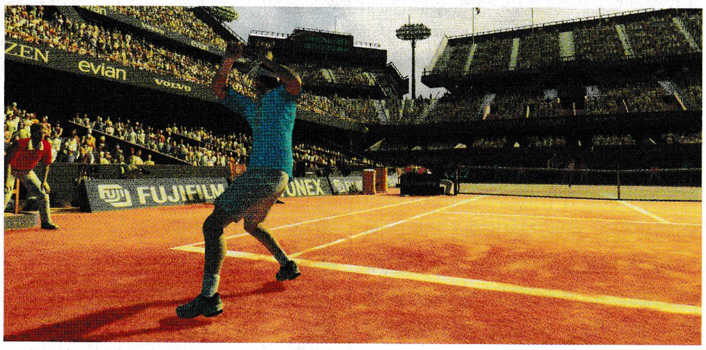
在“世界巡回赛”模式中，游戏的改变就有些乏善可陈了。训练项目过少导致游戏后期显得十分枯燥，取消商店的设定改为通过比赛赢取道具也并不能改善比赛的重复性和单调性，反而因为道具对球员能力的影响设定过少而形同鸡肋。新增的“网球学院”原本是个不错的主意，但是到后期的一些课程设定过于苛刻且显得毫无意义，例如“专家”难度中要求连续四次挑高球并在最后一次击败对手，从常

理来看简直就无法理解，面对本身就难得令人发指的电脑选手挑高球无疑是一种自杀行为，更何况连续四次还想击败对手？我实在不能理解这种训练的意义何在。

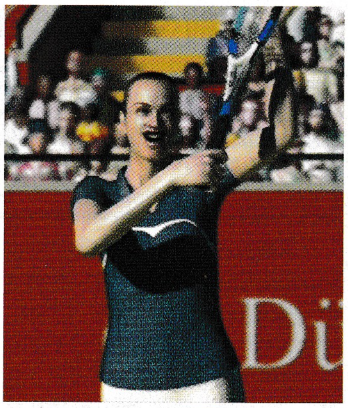
对于电脑AI而言，游戏可以说根本就没有丝毫进步，依然是靠着几近“作弊”的方法来让电脑控制的选手在不可能的情况下打出不可能的回球，这种蛮横无理的作战方法让不少玩家都恨不得摔手柄来泄愤。

未来的迈步

我很难预测下一代《VR网球》会在什么时候在什么平台以什么样的形式出现，在我看来即使是本作也应该有更多的进步才是，例如在人物建模方面，人体身体比例与在球场上的各种动作与动作之间的衔接还需要更加有机的结合；例如在游戏音乐的选择上还需要再多一些斟酌（这一代我基本都是将BGM关闭后进行比赛的）；例如在电脑AI的难度调整上更加平滑一点，不要出现同一个选手在前后两场比赛的表现千差万别；例如在新建选手方面应该给人更多的选择；例如在道具种类上再丰富一些，而不仅仅是衣着方面；例如对于慢镜头回放是否考虑让玩家自行控制回放方式；例如……等等等等，所以说这个系列还是应该有很大的发展空间，而不应该是像这代一样给人一种“找不到出路”的感觉。尤其是X360版独有的网战模式，也将是后续系列作品需要努力挖掘的一个方面，玩家不仅仅需要这种在网上随便找个对手打一场的“野战”模式，团体赛、锦标赛、积分赛、世界排名赛等复合型的比赛模式会给网战带来更多的乐趣。



★★★[点评人：多边形]



惊悚时刻：游戏刚入手，选择公开赛，一眼就看到了最喜欢的辛吉斯（我这个人比较怀旧），第一轮就对决大威，苦战三局后将其拿下，这时镜头给了辛吉斯一个脸部特写，而她正陶醉得喜形于色中，这表情把包括我在内以及身后所有观战的同事都吓了个半死……

这是款属于高达FANS的游戏

高达无双

ガンダム无双

机种：PS3　厂商：NGBI

类型：ACT　发售日：2007年3月1日



说实话，当初在网上看到这款游戏的公布消息时16一直都还以为这是个笑话，不过随着官方网站的开放以及大量情报的陆续到来，16终于明白这款甚至在梦中都不会出现的游戏的的确确就要在3月到来了。虽然这一切都到来的那么突然，那么出人意料，但仔细想想确实也在情理之中。

自从1979年“高达”这一名词出现后，整个系列便一直保持着旺盛的生命力。不过相对于枝繁叶茂的动画大家族，“高达”题材在游戏界俨然如同一个被定了型的演员——相信即便到了今天还是会有大量玩家将“高达”与“机战”等同起来吧？然而随着一个时代的结束，以往在“《机战》系列”中风光无限的那堆高达不是消失就是作用越来越小，而UC与CE的分化更加重了这一现象。相对于玩家层广泛的“《机战》系列”，完全以“高达”为题材的“《G世纪》系列”就过于FANS向了，而且发展空间也不大。Capcom的“《VS》系列”算是为高达题材开拓了新的天地，而这两年取得的成绩也证明了它的成功，然而作为街机游戏，最致命的弱点就是不可能像家用机版一样过度频繁地推出续作，这就严重限制了其影响力的进一步增加——有多少人会放着身边大量的新作不玩依然抱着半年前的作品不放？关注度就是财源，这一点对于深谙经商之道的Bandai来说永远都是真理，然而如何才能让手中这些快成为历史的东西重新实现价值呢？“无双”也许并不会被第一个想到，但它绝对是最有潜力的选择，而这对于同样追求持续性的Bandai（或者说是高达）来说也是最重要的。

系列第一作永远都是最重要的，除了游戏风格、系统等内容方面的尝试与定型之外，更重要的是要向玩家表明态度——这游戏就是你想要的，它以后的作品也绝对会令你满意。正因如此，《高达无双》选择了UC史上的3条重要主线：《机动战士高达》、《机动战士Z高达》和《机动战士高达ZZ》。《机动战士高达》从奥德赛战役开始，其中穿插了与蓝色巨星以及黑色三连星的战斗，不过遗憾的是没有“兰巴·拉尔特攻”的名场面，而与黑色三连星之战也没有马少尉指挥米迪亚出来帮忙……宇宙战中着墨最多的就是与拉拉的战斗，另外还增加了“红色稻妻”强尼以及“所罗门噩梦”卡多的出镜率，看着驾驶专用勇士的卡多16真的是相当激动。游戏中《机动战士Z高达》路线制作的非常出色，从奥古的降下作战开始，高达MK－Ⅱ、百式、Z高达、THE·O、卡碧尼、卡缪、柯特罗、希洛克以及哈曼，这些最著名的机体和驾驶员共同演绎出异常激烈的格利普斯战役。可能是因为剧场版中凤的相关剧情被改编的缘故，本作中香港以及乞立马扎罗两场重要的战斗并没有出现。另外游戏为了对应剧场版的结局，特别在最后一关加入隐藏要素，只要玩家能够不让肯格舰长乘坐的拉迪殊被亚扎击沉以及避免艾玛与妮可尔同归于尽，卡缪就能在击败希洛克后只是去“换个头盔”而不是感到“光芒越来越大”。《机动战士高达ZZ》算是最受冷落的了，主角杰多只有两场战斗而且第一场只能用Z高达（其实如果正史是按照Z高达剧场版发展的话，杰多是没有出现的必要的……）。相对于官方模式，本作原创模式相当精彩，不仅有G高达、W高达、TurnA高达登场，剧情方面充分体现了对“高达世界”的充分理解，不过毕竟还是搞笑向的“关公战秦琼”，因此这里就不做过多评价了。

作为系列第一作，游戏需要改进的地方还有很多，不过最重要的一点就是把握FANS成分在其中的比重，只要能够像“《无双》系列”那样用简单的方式讲述复杂的历史，那这个系列必将拥有更为光明的未来！

★★★★[点评人：十六夜]

惊讶时刻：在最开始的奥德赛战役，不仅扎古铺天盖地，就连吉姆也都到处都是——一年战争中双方的MS数再多也不能多到这种地步吧？







止步不前or改头换面？

王国之心Ⅱ 最终混合版+

キングダムハーツⅡ ファイナルミックス+

机种：PS2　厂商：Square Enix　类型：A・RPG　发售日：2007年3月29日



一款游戏可以在日文版之后将主题曲用英文演唱一遍再推出一次英文版，因为要照顾一下人家英语语种玩家的情绪，厂商也可以借此大捞一把，这无可厚非。但再来一次英文配音、日文字幕，如果不拿出些有诚意的东西就有些骗钱的嫌疑了。收录了两款游戏的《王国之心Ⅱ 最终混合版+》的内容还算厚道，对于系列FANS来讲，一个《记忆之链》的重制版就已经值回票房了。

厚道的重制版

所有场景与人物全部以3D的方式重新制作，过场动画全程语音，重新调整卡片平衡性，利库篇加入新的战斗系统，这就是《记忆之链　重制版》，即使是玩过GBA版的玩家也可以将本游戏当作一部全新的作品重新玩一遍，因为3D化的战斗与GBA版2D的战斗方式完全不同，在面对同一个BOSS时，GBA版的那套打法也许将完全失效，你不得不再次研究BOSS的攻击套路。3D场景中的活动空间比2D要大的多，各个房间之内的冒险也比GBA版有趣的多，不过随着场景的3D化，视角的问题也随之而来，在战斗中玩家不得不时刻转动右摇杆来观察敌人的位置与行动，对于一边要观察对手的卡片情况，一边调整自己卡片的玩家来说，也许会让他们更加手忙脚乱，好在熟练运用锁定系统可以缓解视角带来的不便。对于冷饭高手SE来说，能够如此认真地重制一款游戏已实属难得了。



全新的开始？

游戏的制作人野村哲也在游戏发售后接受记者采访时提到《王国之心Ⅱ》之后将是全新的开始，从游戏中的隐藏CG以及新加入的部分剧情动画中也可看出一点端倪，三位手持键刃的铠甲人与神秘老人之间的战斗也有可能引出一个全新的故事。这个在野村哲也口中的"全新的开始"也许将给我们讲述键刃的来历，索拉与利库们也将退居二线，而隐藏CG结尾部分出现的手持酷似在游戏中马琳送给索拉的魔法键刃的米奇国王也耐人寻味。



"《王国之心》系列"中迪士尼部分的剧情是系列赚取人气最重要的砝码，毕竟迪士尼的这一票动画明星在世界任何一个角落都吃得开，但主线剧情发展到如今这个地步，索拉与XⅢ机关的构架也已基本完成，迪士尼非主线剧情的位置逐渐尴尬起来。如果再推出正统续作，由于与迪士尼的合作关系，那些动画明星肯定还是要活跃在游戏中的，从迪士尼出品的数量庞大的动画作品中选出几个来并非难事，但是这样下去系列将套路化，如此不断循环下去系列将很难得到突破。

对野村哲也来说，用一个外传作品另辟蹊径也许是最好的办法。在外传作品中可以逐渐淡化迪士尼的剧情，将剧情的重心转移到键刃、XⅢ机关、铠甲人之上。当然这也只是我们玩家的一厢情愿，这个系列要怎样发展，决定权在野村他老人家手上。今年之内"《王国之心》系列"的新作品就会推出，究竟是止步不前还是改头换面，让我们拭目以待。

★★★★[点评人：火云]

无语时刻：火云看到《最终混合版》中新增的剧情动画中干张嘴不出声的角色还以为自己的音箱出了问题，在多次检查音箱后才知道，新增的剧情部分是没有英文配音的……

里外不是人的全新续作

圣剑传说 玛娜英雄

圣剑传说　HEROES of MANA

机种：NDS　厂商：Square Enix　类型：RTS　发售日：2007年3月8日

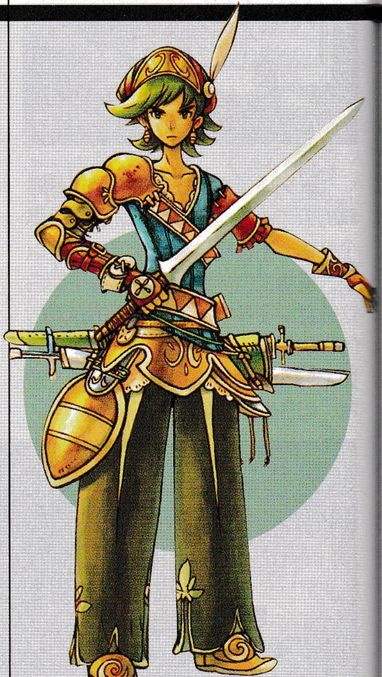


作为一款即时战略游戏来说，本作实在不能算是优秀；作为"《圣剑传说》系列"的续作来说，更是只能称之为令人失望。当然，从一款全新作品的角度来说本作的画面算得上不错，音乐表现优异，游戏性也勉强说得过去，如果要说从中得不到一点乐趣显然是扯淡，但是如果要说能从中体验到什么极大的快感，那也是没有说服力的梦话。

讨好不了RTS爱好者的RTS

在家用机上做即时战略并不是一个很好的选择，操作这个先天条件比起电脑就差了几个档次。不过NDS有得天独厚的先天优势——触摸屏，所以怎么也比其他机种要稍微沾上那么一些光，还可以直接用触控笔模仿鼠标在屏幕上指东指西，强过摇杆很多倍。可惜的是本作并没有完全发挥出触摸屏的优势，操作仍然显得有些生硬且不顺手，时常会在战局最紧张激烈的时候出现问题，让本该如同行云流水般的战斗为之梗塞。加上AI已经低到令人发指，不仅会相互堵路，还嗜好绕远道，原地踏步。夸张一点来说，1分钟前我们命令下属集合到大本营，过了1分钟之后发现他们全部在数十公里外的一个小沟渠前绕圈圈，还有一两个被敌人打得奄奄一息，于是大本营被敌人愉快地击毁了，可以想像这是如何令人崩溃的场面。

当然，作为一款RTS，游戏本身最大的致命伤还不是之前提到的那些问题，而是——本作事实上可以说是



终极觉醒？欲言又止？

火影忍者 疾风传 终极觉醒

NARUTO－ナルト－疾风传 ナルティメットアクセル

机种：PS2　厂商：NGBI　类型：ACT　发售日：2007年4月5日



漩涡鸣人

新时代助人为乐好少年

说真的，这款《终极觉醒》给我印象最深的就是多如牛毛的任务，不论是主线任务还是依赖任务，以及逮蛤蟆捉盗贼，鸣人同学在本作中的表现活脱脱就是一个学雷锋标兵。高自由度，这也许是受时下美式动作游戏风格的影响，但相对单一枯燥的任务类型实在是让人大倒胃口：捉拿易容者的惟一办法就是与其2V2的PK，对付盗贼的战斗也无非就是一场毫无技术含量的群殴战，唯独可以提高玩家游戏兴趣的依赖任务，却要让人频繁地在本来就不大的地图上来回傻跑。

格斗战的平衡性

这是个严重的问题

拜托！忠实原作也不至于这么夸张吧！游戏中的格斗战存在着相当大的平衡性的问题，各个角色的能力都严格按原作中的等级和战斗力来划分，这直接导致了玩家在对付个别强力角色时难度的大幅提升，以至于在强力对手雪崩般地攻击下毫无还手之力。不仅如此，某些使用飞行道具的角色甚至还具备了将对手"活活屈死"的本事，这其中比较有代表性的就要属テンテン了，只要距离足够耐心足够，一个劲儿地连按键就可以取得胜利。我真的对游戏开发人员佩服到五体投地，不，全体投地的程度了，难道针对游戏作一下适当的调整就那么费劲么？

真的有觉醒么？

至少我没有看出来

本作的副标题为终极觉醒，但是在"MASTER模式"中，我没有看到任何体现主人公漩涡鸣人觉醒的地方，除了不断地做任务触发剧情，就是不断地作任务触发剧情，在挑战所谓的最终BOSS的时候，鸣人也无非就是亮了亮那招牌的九尾狐真身而已，而这在原作中早已经被用多用滥，如果说这也算得上是觉醒，那也太小看玩家的智商了吧。



超短的流程

烂在锅里的碎肉

将MASTER模式第一遍通关，我用了好几个小时，也难怪，当时没有任何参考资料，单是在水晶洞中的瞎折腾就耗费了我不少精力，而在随后的第二遍游戏中，我居然用了很短的时间就将"影法师篇"和"疾风传篇"通过，这是我始料未及的。其实，只要将这个游戏的故事内容稍加分析，就可以发现，除了那些乱七八糟的任务之外，同游戏主线情节有关的内容只有很少的几个点，只要把这几个点穿到一起，那么这部《终极觉醒》就可以算得上是打完收工，至于那些任务嘛，相信只有对《火影忍者》原作有执念的铁杆FANS才会去想方设法达成全收集吧。说到这里，我们完全可以发现，在"终极觉醒"四个醒目大字之下的竟然是这么一个仅仅相当于两期漫画连载的故事信息量，游戏厂商在吊足了广大玩家胃口之后，让看似味道鲜美的炖肉烂在了锅里，实在是不厚道至极！

最后评价一下本作，其实，对于一款完全FANS向的动漫改编游戏作品来说，这款《终极觉醒》的素质还是可以的，卡通渲染的画面原汁原味地再现了《火影》那独特的后现代忍者风格，BGM也处理的很到位，至于游戏的手感吗，这应该属于仁者见仁智者见智的范畴了，游戏主线的末尾摆明了是要出续作，对于死忠来说，对这个系列游戏的爱可以超越一切，那么，让我们等待着下一作的到来吧，但愿我们能够盼来鸣人同学真正觉醒的那一天。

★★☆[点评人：雨滴]

挫折时刻： 某些变态角色的实力简直是强到令人发指，与其对战根本就是自讨苦吃！在对付冒充自来也的易容者时，雨滴反反复复被其虐待了不下三十个回合！





一款即时的S·RPG。在游戏中，你会发现战场被很多隐藏着的横七竖八的格子所分割，而战士们都是沿着这些格子完成前进、转身、后退等诸多动作，一个格子只能站一个人，再有人出现就只能站到其他的格子里去，一群人站成整齐的一排攻击敌人，还有几个人被卡在第二排够不着——不错，这就是典型的"走格子"游戏的规则了。

讨好不了圣剑FANS的圣剑

让人难以想像的是，"《圣剑传说》系列"的新作居然是一款RTS。

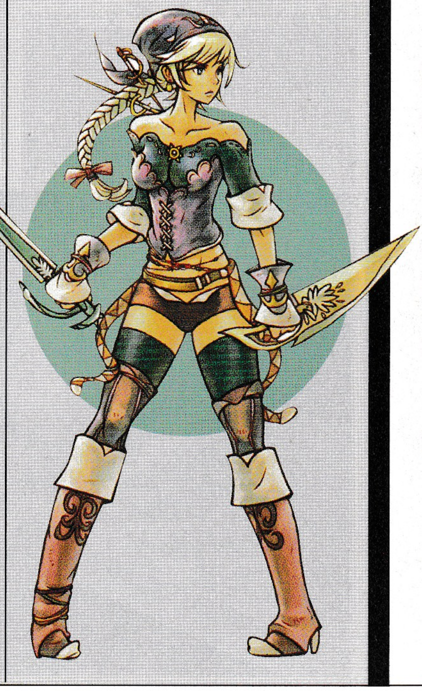
不可否认，这个决定确实起到了吸引眼球的作用，也不可否认，这个决定将大批的系列忠实拥护者拒之门外。不管怎么说，"喜欢作为A·RPG的《圣剑》"与"喜欢名为《圣剑》的RTS"之间，其实并不能划上等号。在对于RTS普遍缺乏"爱"的日本游戏界，这一点更为要命。

本作的背景设置在《圣剑传说3》故事发生的18年前，但是整个游戏之中，除了一些熟悉的名词、精灵和称呼仍能挑起一丝尚存的回忆，让人时刻牢记这就是"圣剑"的世界之外，再没有一点能和系列挂上边的东西存在。没有熟悉的系统，没有熟悉的世界，没有熟悉的操作，抛弃这些直观明显的联系，剧情上的补充就如隔靴搔痒一般，挠不到玩家最痒的那根神经。

换句话说，事实上这和游戏本身的素质究竟如何关系倒不是太大，而是已经成为金字招牌的A·RPG系列，其实并不需要RTS这条分支，作为"圣剑"来说，还是乖乖地在A·RPG道路上扎实前进比较好——至少这比较符合绝大多数玩家的期望。

★★[点评人：玛娜]

欣慰时刻： 虽然游戏本身让人有些崩溃，但是也算有值得夸奖的地方，如果你只是打开NDS静静放在一边听BGM而不做任何举动，不久之后就会发现这款游戏的最大优点——至少它的音乐很好听。



便携猎人，在融合中创新

怪物猎人 携带版 2nd

モンスターハンターポータブル 2nd

机种：PSP **厂商：**Capcom **类型：**ACT **发售日：**2007年2月22日

传达理念的独特方式

“《怪物猎人》系列”在掌机平台上走红绝对是连Capcom自己都始料未及的，因为最初在家用机平台的几款作品虽然都拥有固定的支持者，但是实际的销量却始终处在不温不火的状态。其中最主要的原因就是对于一款动作游戏来说，游戏上手并不容易，虽然游戏初期试图用一些简单的教学任务来让大家适应这种游戏方式，但最后的效果却并不明显，很多玩家甚至将此类任务归为了“枯燥单调”的范畴，而且在实际的战斗中，由于缺乏对每种武器使用技巧的提示，玩家几乎就是在不断的失败中摸索出生存之道，但这个过程对于一些缺乏耐心的玩家并不是一个美好的回忆，反而会加速大家作出放弃的决定。这或许是游戏制作人想让玩家体验游戏乐趣的另一种方式，但他却忽略了大多数玩家的游戏习惯，简单明了才是最容易被大家所接受的。

独自闯江湖

从最初的《怪物猎人》到《怪物猎人G》，系列一直都是围绕着单机游戏的主题来进行，惟一不同的是，在吸取了之前失败的经验后，《怪物猎人G》中首次加入了“训练所”这个全新的地点，玩家可以在这里接受到使用不同武器挑战怪物的任务，而且在任务开始前，教官短短几句的提示也让大家更注重发挥自己当前装备的特性和攻击方式，虽然这个改变乍看之下还是缺乏一定的灵活性，但是这毕竟让使用不同武器的玩家挑战某些怪物成为可能，一些看似不可能完成的任务，只要合理搭配装备和技能，再配合熟练的操作，胜利后带给自己的绝对是前所未有的成就感。其实纵观整个系列，“单机”永远都是不可或缺的部分，且不论获得的材料如何，光是为玩家提供一些独自磨练的机会，掌握游戏中不同怪物的攻击方式就已经让人受益匪浅。

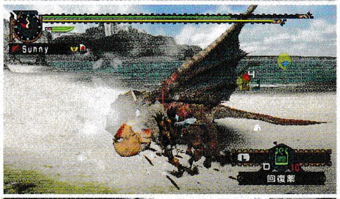
携伴共游玩

《怪物猎人P》作为整个系列里程碑式的作品绝对不会被所有玩家忘记，全新的“集会所”也使“联机协同作战”这个全新的要素发挥出了应有的魅力，可以毫不夸张地说，没有玩过联机模式的猎人就不是一个真正的猎人，因为在联机模式下，怪物的攻击力和体力都达到了一个新的高度，原本的某些战术也不能再适应各方面经过了强化的同种怪物，在这里“单刀赴会”绝对不是一个明智的选择，只有“群策群力”才是制胜的关键所在，而且当初晴天也是因为室友的一句“这个敌人成为了阻挡我继续前进的绊脚石，你来帮助我解决掉它吧”，才加入了现在异常强大的“猎人帮”。

当然一味地联机作战而没有更加吸引人的内容并不能保持游戏旺盛的生命力，要想让大家都能主动地参与到其中，并能将这种热情保持下去才是制作人希望看到的事情，当然《怪物猎人P》的确是做到了。HR（猎人等级）概念的引入虽然有点满足大家虚荣心的嫌疑，但是不得不承认很多玩家的确为此不断地挑战，并且乐此不疲，而且“高手带新手”的现象也将网络游戏中的某些概念潜移默化到了游戏当中，当你用绝佳的实力帮助别人战胜强敌之后，想必玩家还是很享受“来自大家的赞叹声”的吧。（笑）

高级材料作为联机模式中内容的补充的确成为了很多玩家追求的目标，虽然是同一个怪物，但是在不同难度下所能获得的材料却发生了翻天覆地的变化，原来只能用低级材料打造的装备现在却可以借助新的材料大幅度提升性能，这种对于高等级物品的追求其实也普遍存在于很多RPG游戏中，诸如战胜某某隐藏BOSS能够拿到威力无穷的最强武器一样，装备本身的性能或许并不重要，能否将这些神兵利器拿在手中才是很多玩家的心愿，通俗一点说，玩家甚至可以将它认为是独立于单机模式所存在的一些隐藏要素，至于需要多少时间才能将这些要素收集完全，那就真是一个难以计算的庞大工程了，所以无论从联机模式的哪个方面来看，即便所有玩家都是带着不同的目的参与到游戏中，但是却都能在所期望的领域获得收获，并如此反复地循环下去，在此也不得不感叹制作人的这步棋走得相当高明，而且在之后推出的《怪物猎人2 dos》中也继续保留了这个颇受好评的系统，并且“官方任务更新”也实现了类似网络游戏资料片的效果，每周充满挑战的任务也给了大家继续游戏的动力。随着目前掌机在全世界范围内的流行，掌机的便携性以及随时随地都能联机的特性也更好地帮助了本系列的普及，所以《怪物猎人P》的流行也绝非偶然，而且是在前两作打下良好基础后的“厚积薄发”。







发挥系列特质的精品

现在终于该轮到我们的主角《怪物猎人 携带版 2nd》出场了，其实要晴天从本作上找出一点有别于系列的其他东西，那估计就是全新的音乐和场景了。由于之前《怪物猎人2 dos》在家用机平台上存在游戏容量上的优势，所以在PSP上的本作无论怎么看都像是一个内容缩减版，除了那只新增的“轰龙”和拥有美丽雪景的“波凯村”外，与农场发展直接挂钩的“精算点数”和新增“冒险船”设定，的确让玩家在做任务的同时体验到了全新的内容，当然这也仅仅局限于材料的获得方式多了一些途径而已。其实现在对于很多玩家来说，“《怪物猎人》系列”已经在很多方面具备了网络游戏的特点，只是游戏厂商在平台的选择上把握住了大家的喜好，所以才得以成功，而且随着受众面的不断增加，游戏本身单机任务的内容已经慢慢在淡化，“集会所”联机游戏开始成为了游戏的重心。

虽然目前PS3上的《怪物猎人3》还遥遥无期，但PC版的《怪物猎人 边境ONLINE》已经开始在网络游戏中初露锋芒，而我们对于系列的追求其实也主要停留在游戏内容的丰富程度上，比如新武器、新怪物、新场景等，这也正如游戏系统是否改变现在已经不再变得重要一样，游戏厂商绝对也不会冒险地改变目前已经被众多玩家所接受的系统而另辟蹊径，用更多新鲜的内容来吸引大家才是最重要的。

★★★★[点评人：晴天]

兴奋时刻：为了打造“霸龙套装”而和好友相约去虐待金火龙，胜利后由于人品大爆发一次性得到了5个“雌火龙的红玉”，看来这就是命啊……呵呵！

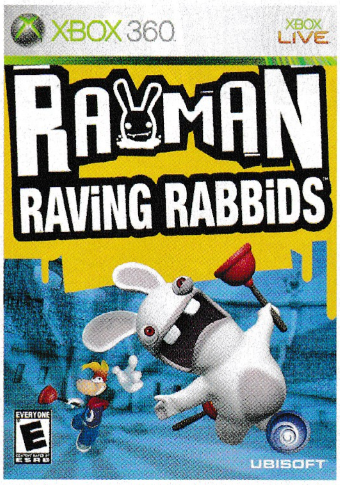


理智的雷曼，疯狂的兔子

雷曼 疯兔危机

Rayman Raving Rabbids

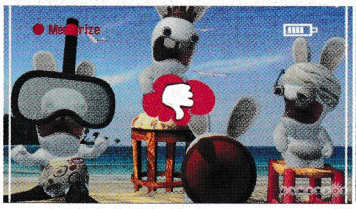
机种： X360　**厂商：** Ubisoft
类型： ACT　**发售日：** 2007年5月1日

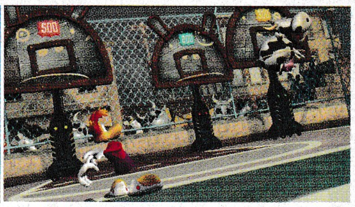


嗯，我承认，在接触《雷曼 疯兔危机》这款游戏之前，我对兔子这种小动物是存在好感的，而且，这种好感曾经带有一些偏执。但是，伴随着一群猥琐至极的略显病态的长耳朵家伙的出现，我对这种可爱小精灵的认识更加深了一步，至少，兔子这个词在我的个人词典里不再同可爱和乖巧划等号，在对兔子的诠释中，将多出那么一些文字：有时候，这种动物也会发生精神分裂，由此导致的各种怪异举动可能令人发笑，但更可能带来某些灾难性的麻烦。

恶搞有理，造反万岁！

这款游戏的主题是什么？越狱？不，请不要被故事模式中那毫无存在感的故事情节所左右你的思维，恶搞才是贯穿整个游戏的中心思想。如果内裤外穿扮成"超兔"和身着夜行衣的"山姆兔"无法有效调动你的笑神经的话，那么诸如跑猪大赛、旋转飞牛、锤敲兔头之类的猥琐小游戏绝对会让你笑到肠子抽筋。什么？嫌少？我仅仅是列举了那么几个比较有代表性的例子罢了，或者说你对这款游戏缺乏根本的认识和了解，等在那里的百十来个小游戏绝对会让你领略到这款无敌作品所蕴藏的潜在恶搞能量。事实上，当你玩过游戏之后，你甚至会觉得周围每个人的脑袋上都应该长上那么一对长耳朵，此外手里还拿着一只必备的标准装备——马桶塞。





喧宾夺主是《疯兔危机》的另一大特点。其实明眼人可以很容易地看出，自从雷曼在硕壮的"典狱兔"押解之下进入坐满了观众的"疯兔竞技场"的一刻起，他主人公的地位就已经被彻彻底底的剥夺了。铺天盖地的兔子让整个游戏世界变得一片雪白，不论是猥琐的造型、疯癫的举止还是贱到离谱的表情，这些能够将游戏风格体现得淋漓尽致的特点让担纲主角多年的雷曼的存在感大幅度降低，难怪很多玩家直接将这款游戏的名字简称为《疯兔危机》，而作为主标题的"雷曼"二字则干脆被省略了。

不同的版本，天壤之别的感受

率先推出的Wii版可以称得上是有利于减肥的游戏，大量有时限要求的小游戏会让每一个玩家手心出汗，不，全身冒汗。当然，如果你对"双节棍"的操作不够熟练或者是一个标准的手脑协调性不佳的人，那么在玩这款游戏的时候可就不再是冒汗那么简单了。至于随后追加的X360版，我们姑且可以把它看做是一个妥协的产物，虽然微软主机强大的机能可以保证整个游戏的移植素质，但那传统到不能再传统的游戏控制器是没办法模仿"双节棍"独特的体感操作的。也正因为如此，原本充满了互动性和紧张刺激的"健身向"内容被简化成仅需动几下大拇指便可轻松过关的鸡肋。尽管育碧针对X360主机平台将游戏的内容做出了相对合理的调整，但仍然无法原汁原味地保留原作的魅力，这也正是任天堂决策者们坚定看好Wii的原因。想玩到真正的《疯兔危机》，您还是去尝试Wii版吧。

★★★[点评人：火焰魔神]

酸痛时刻： 贱兔们猥琐至极搞笑至极的倾情演出会无时无刻地刺激你的笑神经。但同时，在数小时之后，也会使你的腮帮子酸痛不已。

重制，不仅仅是感动

最终幻想 重制版

ファイナルファンタジー

机种： PSP　**厂商：** Square Enix
类型： RPG　**发售日：** 2007年4月19日

"《最终幻想》系列"对于任何一个喜爱RPG的玩家都是熟悉得不能再熟悉的名字了，虽然大家在谈论它的时候总会不经意地将其和著名的"《勇者斗恶龙》系列"进行比较，但是20年前系列第一款作品所表现出的未来感就已经确立了后续作品的整体风格。20年后的今天，当我再次在PSP平台上看到《最终幻想》的身影时，令人惊艳的画面的确让自己再次陷了进去，或许这才是大家心中最完美的《最终幻想》。

进化到极致的画面

大家可千万不要误会这个标题的含义，所谓的进化其实是相对于最初FC版而言的。或许很多玩家会认为"和FC的画面进行比较，很显然是胜之不武"，但不可否认的是，即便是和PSP的其他作品进行比较，本作中实际运行的游戏画面仍然足以拿下"最佳2D画面"的桂冠。不但我方的角色的建模更加细腻，BOSS在经过重新润色后也更具魄力，当然最值得一提的还是游戏中所有魔法的特效，这绝对是在FC版和GBA版上都难以看到的华丽场面，与那些"完全移植"了一次又一次的"《FF》系列"作品相比，的确让人感觉到了诚意。

隐藏要素也疯狂

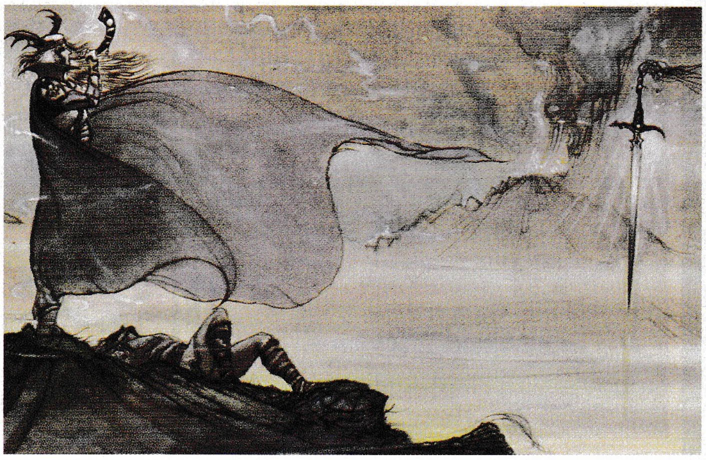
既然是20周年的纪念作品，只是单纯地再将原作内容照搬一遍显然是对系列FANS的不负责任，所以厂商在保留了GBA版中颇受完美主义者好评的隐藏要素的基础上，加入了更加谋杀玩家时间的"时之迷宫"。此迷宫中不但存在随机出现的30种谜题，甚至连在最深处等待玩家的最强隐藏BOSS也有8个形态之多，而要想全部遇见它们绝非易事。我就是拿着一大张白纸，划出了N多分支路线图之后才确实掌握了每种形态的遭遇方法，而这仅仅是其中一条道路而已。如果各位玩家认为"既然知道了正确路线，那一定能够顺利突破迷宫"，那可就大错特错了，变态的谜题才是整个迷宫中最让人焦头烂额的东西，尤其是考验玩家反应力的谜题，稍不留神就会换来失败的下场，从而打乱突破迷宫的正确路线，相信体验过"走队伍"的玩家一定会深刻认识到"惯性思维害死人"的道理吧(笑)。

幻想才刚刚开始

从去年S·E宣布"伊瓦利斯同盟"系列作品会陆续发售开始，今年就注定了是一个不折不扣的"最终幻想年"，玩家几乎每个月都能够在不同平台上找到"《最终幻想》系列"的相关作品，或许现在评论它们的好坏还为时过早，但仅凭"最终幻想"这四个字就足以吸引玩家为它们埋单。从这次的《最终幻想 重制版》我们也能看出厂商仍然希望在"新瓶装旧酒"中寻找新的突破，也正是这种对游戏品质的孜孜追求以及对自身的不断突破才是S·E被众多玩家所铭记的原因。

★★★[点评人：晴天]

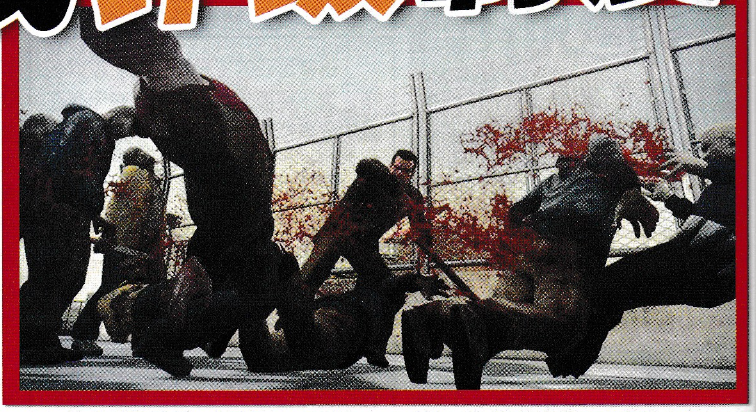
感叹时刻： 当晴天彻底完美本作的时候竟然发现总游戏时间已经超过60个小时，《最终幻想》就是这样一个让人永远都充满动力去细细品味的游戏。

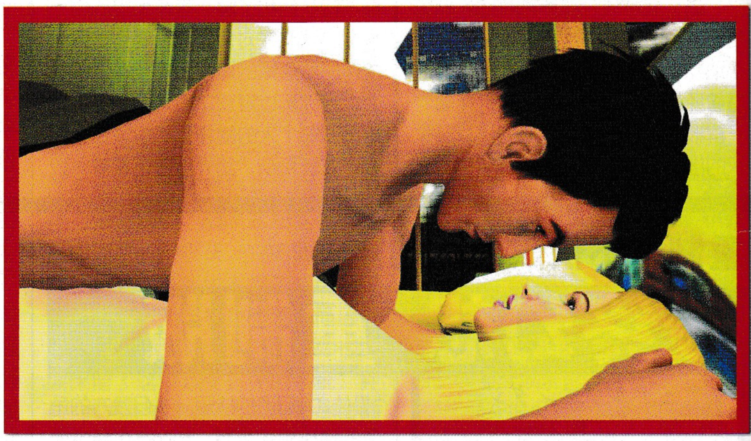


■文／Yasu Matsushima

别让游戏玩过界
透析游戏评级制度







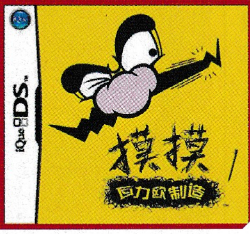
最黑暗的时代 最光明的时代

对于大部分的人来说，讨论某种制度的建构也许注定是一个乏善可陈且难以理解的话题。所以当我尝试着用建构主义的理论写下了对中国当前娱乐评级制度的种种论述之后，连我自己也被枯燥的文字弄得索然无味。于是将好不容易码出的近万字全盘推翻，另起炉灶，寻找一条深入浅出且较为生动的方法来获得殊途同归的效果。

既然重点想说的是中国的游戏评级制度，那么首先不能不提的是几件游戏迷们耳熟能详的案例——

案例一 任天堂和索尼在中国的无奈

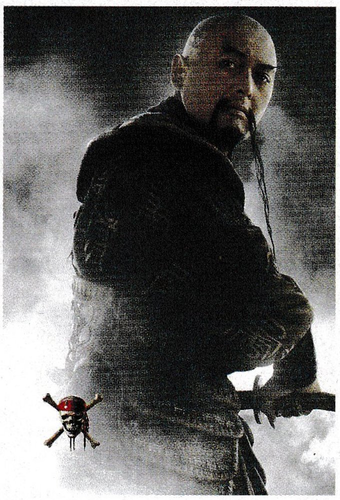
从2002年开始，索尼和任天堂就分别启动了筹备PS2和神游机在中国市场的上市计划。然而它们面对的不仅仅是采取如何的政策来打击如洪水般泛滥的盗版，还要对自己的产品进行重新的市场定位来应对中国有关部门的审查和监管。原本定于2003年初正式推出行货的PS2因为硬件和软件的审核问题而被迫大幅推迟。由任天堂共同出资的神游公司推出的iQue虽然按照原定日期与中国玩家见面，但同期推出的软件数目有所削减。同样的情况在后来的神游GBA和DS系列产品上市时再次出现。被广大玩家热切期待的《摸摸瓦里奥》，也因为审查的原因从与iDS同期发售变为推迟数月才最终面市。时至今日，中国市场上能够购买到的PS2和神游行货软件依然寥寥无几。



案例二 网络游戏业在中国迅速发展

与家用游戏业惨淡经营的状况形成鲜明对比的是，21世纪才崭露头角的网络游戏在中国市场获得了迅速的发展机会。2002年以来，在韩国"泡菜网游"的引领下，网络游戏获得了玩家的热力追捧。其在运营上存在的经济价值，使得国家对网游的发展采取了政策上扶持和重视的态度。一时间，各种各样韩国或国产网游如雨后春笋般出现。随之而来的却是一系列的社会问题：青少年过于沉迷网游以致学业荒废；PK制度的随意性造成肆意妄为心理问题的出现；年龄层次不同的玩家可以没有任何限制地接触到某些游戏中存在的暴力血腥甚至是色情画面……针对这些问题，国家相关部门进行了长期的考察研究，并于2007年4月正式推出了网游防沉迷系统。但从长期的效果看来，这种仅仅从表面层次来约束网游的发展，显然无法达到根本性的效果。





也许有人看到上面提到的所谓沉迷游戏的说法，又会觉得这篇文章将会从老调重弹那些所谓的“电子海洛因”的问题开始了。但事实并非如此。作为一个玩了十几年游戏的人来说，我自然不会去做这种“打着红旗反红旗”，否定自身爱好和行为的事情。真正的目的在于，以上提及的两个案例涉及到了一个令人费解的问题，暂且不去谈论索尼PS2游戏的内容是否与中国的制度规定抵触，为什么连已经被全球市场广泛视为低龄游戏阶层代表的任天堂主机和游戏也会在发行上遇到如此艰难的处境，而那些拳拳到肉刀刀见血的网络游戏却能在政策的支持下一路绿灯大行其道？很明显，这是一个制度化的问题。而这个制度化的问题，可以说完全反映出了当今中国游戏产业在审批和监管体制上的尴尬处境。写到这里，我不禁想到了狄更斯《双城记》卷首那句著名的开场白：

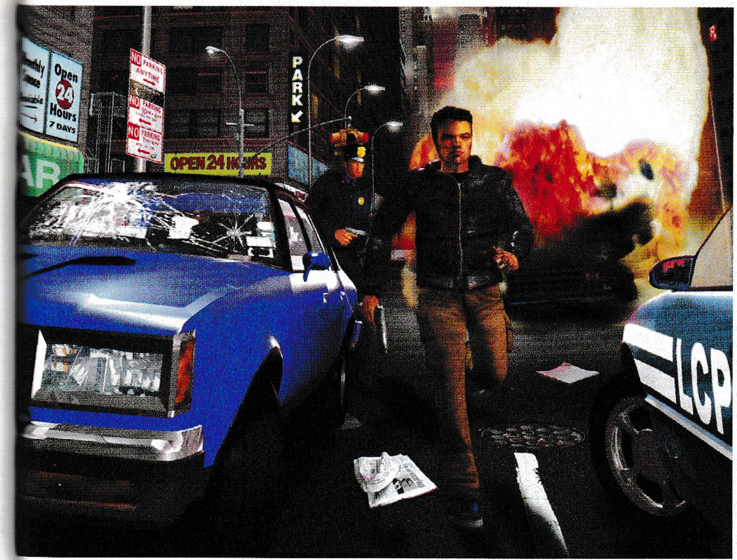
“这是最黑暗的时代，这是最光明的时代。”

请不要对我再次庸俗的引用这句滥大街的话的行为表示鄙视。因为从某种意义上来说，这句当初用来形容资产阶级大革命时代法国社会状况的话语，同样适合于用来描述现在中国游戏业监管机制的状态。制度的缺失和法律规范的不完善使得经济利益因素成了衡量和评估一切产业是否具有发展前途的准绳。因此，那些可以在运营过程中带来经济收益的网络游戏可以轻易地得到来自于官方的承认和支持，而来自于任天堂和索尼的产品，这些一直以来广为中国家长和舆论诟病的产品，则要依然受制于有关部门在审查和引进政策上的严格限制。换句话说，这是家用游戏的“黑暗时代”，却又是网络游戏的“光明时代”。这种情况并非游戏产业所特有，同样的问题在中国的娱乐产业中广泛存在。比如，前些日子《加勒比海盗3》预告片放出之后，电影审查机构的有关人员就以发哥狰狞的扮相，和一句无关痛痒的“Welcome to Singapore”有辱华人形象为由，将这部广受全球影迷期待影片的中国引进计划无情枪毙，却又在数日之后向媒体透露《加勒比海盗3》已经顺利通过相关机构的审查，将会按照预定日程与中国观众见面，前后态度的截然不同，令人大跌眼镜。撇开所谓的发哥形象辱华观点不说，平心而论，造成这一事件中有关部门态度180度转变的原因，来源于经济利益方面的考量。毕竟，在巨大潜在票房收入的诱惑之下，任何尚未与根本性底线原则发生抵触的因素，都可以被人为地渲染成至可以忽略不计的程度。然而，从这一事例中，更应该值得我们认真思考的是：为什么中国娱乐产业中的规则可以朝令夕改？为什么中国娱乐产业监管体制中人治而不是法治的因素占据了更加具有决定性的地位？

中国需要制度化规范化的娱乐监管机制！

这一需要不仅仅来自于中国电影产业，还来自于已经在扭曲的环境中步履蹒跚却仍然前行的中国游戏产业！如果要将这一需要确切地和本文的主题联系起来，那么可以说，中国游戏评级制度的建立已经迫在眉睫。

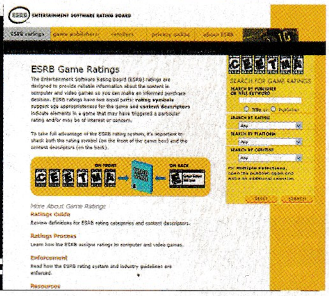
然而此时又自然而然地跳出一个新的问题：国内游戏产业的发展程度是否已经可以承载游戏评级制度的建设和存在？当我向身在法国的死党lilim透露本文的行文目的并委托他帮忙调查欧洲游戏评级制度之时，他劈头提出了这样一个尖锐的问题。的确如此，我们无法否认，在这个盗版横行，缺乏一整套零售体系和法律惩处机制约束下的中国游戏市场中，所谓的评级机制到底能够发挥多少的指导性作用。低廉的软件价格和随处可见的流动贩卖摊点，让中国的玩家——其中绝大多数都是需要评级制度予以消费指导的青少年——在浩瀚的盗版软件中拥有了远远多于欧美日玩家的选择机会。当然，这些选择机会中不可避免地包含了某些不适合于他们在特定年龄层次上接触的事物，包括了暴力、性、粗口或是可能对他们尚在形成中的人生观造成不可逆转影响的因素。而这些玩家的父母却并不关心如何在自己对游戏内容的了解之下对子女的行为进行指导，而只是在已经开始显现不良影响或是严重后果时对游戏进行不分青红皂白无休无止的挞伐。说到这里，不能不提一件我亲身经历的事情。去年暑假的时候，当我在玩PSP上的《GTA：自由城故事》的时候，一旁刚刚上初三的表弟看到后，居然露出了不屑一顾的表情。我感到好奇，于是追问原因。原来他已经玩过了PC版的《GTA Ⅲ》、《GTA：罪恶都市》还有《GTA：圣安德里亚斯》，而且对其中的游戏规则和那些带有暴力倾向的操作说得头头是道，有些技巧甚至连我也是闻所未闻。从这一感触中，我不得不对中国尚未成人的游戏玩家们感到担忧。如果是在欧美地区，这些年龄低于17岁的青少年，是绝对难以在没有任何阻力的情况下接触到如《GTA》这种被明确定级为M级别（mature，17岁以上限定）的游戏的。当然，相比欧美的社会文化来说，中国没有那样松散的枪支管理制度，也少有玩家会真的像《GTA》里的人物情节那样从事暴力活动。但追根究底，谁也无法保证这些游戏所传达出来的心理暗示或是显性描述，不会对年轻人的心智发育造成潜在影响。



反观那些已经建立起完备的评级和监管机制的欧美日国家，无论是美国的ＥＳＲＢ，或是日本的CERO，还是欧洲的PEGI，无一不是在国内业已积累众多游戏产业经验，并形成合理零售体制和法律约束的前提下，来为家长和消费者提供评级信息和购买意见的。相对于中国游戏产业来说，在没有完全形成类似欧、美、日的机制之前，似乎很难寻求到游戏评级制度的存在意义。

毫无疑问，这又是一个典型的“先有鸡，还是先有蛋”的问题。幸好这种问题的答案多半都是仁者见仁智者见智。不然这篇文章写到这里又会因为游戏评级制度在中国存在的是否具有必要性而举步维艰甚至戛然而止。也许对于多数热衷于影视或是游戏娱乐的年轻人来说，都已经对现有部门在审查和准入政策上模棱两可和严格的限制态度颇有微辞。那么这也表明，寻求一种克服这些问题的途径已经有相当的必要。也就是说，前面提及的建立中国的游戏评级制度也应是可选途径之一。至于什么样的评级制度才是符合中国游戏业的现状，并能在这种环境下发挥预期的效果，则是下面将要讨论的主要问题。俗话说“他山之石，可以攻玉”。既然欧美日的游戏评级制度已经成功实施数年，那我们不妨先来看看他们的评级制度究竟是怎样的架构和流程，又是如何起到指导性作用的。

机构/结构/标准/流程 关于ESRB、CERO和PEGI



ESRB

每一个买过美版主机或是游戏的玩家，也许都会对其中附带的一页印有ESRB信息的宣传材料或是封面封底上醒目的ESRB黑白评级图标和内容描述深有印象。虽然自从著名的“雅达利冲击”事件之后，世界游戏市场的中心从美国转移到了日本，但世界上最早的游戏评级机构ESRB却还是出现在美国。ESRB(Entertainment Software Rating Board，娱乐软件评级委员会)制度由ESA(Entertainment Software Association，美国娱乐软件协会)于1994年制定，负责包括家用游戏、网络游戏以及网站的年龄适应级别评估，至今已经为7000余款游戏评级。ESRB的建立，可以说与上世纪90年代初期游戏图像和存储技术的突飞猛进不无关系。因为同时代3DO、SS还有P等主机采用的大容量CD-ROM和3D技术所表现出来的游戏内容，已经越来越具有真实模拟反应现实社会意识形态、宗教文化构成以及人类行为的能力了。无论是卡通动画表现出来的暴力行为，还是3D图形描绘的逼真暴力场面，抑或是完全语音再现的粗口和限制级两性内容，已经能够对玩家带来更具现实性的影响。显然，这种影响必须予以有效的管理和划分，才能适用于不同年龄阶层玩家的心智需要。特别是对于那些尚未具备分辨能力且极具模仿倾向的低龄玩家来说，这种管理需求显得尤为必要。因此，将工作主旨定义为：“给具有为子女或自己购买娱乐软件意向的家长或个人提供适用年龄层次意见，防止青少年接触到不适合内容”的制度组织ESRB应运而生，并至今依然在游戏评级指导信息提供方面发挥着不可替代的作用。

在ESRB具体的评级标准和级别划分中，游戏最终的年龄对应层次被划分为6个不同的阶段：EC(Early Childhood，3岁及以上年龄对应)、E(Everyone，6岁及以上年龄对应)、E10+(Everyone 10+，10岁及以上年龄对应)、T(Teen，13岁及以上年龄对应)、M(Mature，17岁及以上年龄对应)、AO(Adult Only，仅限成人)以及RP(Rating Pending，未定级标识)——RP标识可谓最常见的标识之一，它不会印刷在正式发售的游戏包装之上，却在很多尚未发售的游戏预告片片尾都会出现。除此之外，在正式定级后的评级图标旁，还会加上Content Descriptors(内容描述)，以便消费者在作出购买决定之前能够充分获得关于这款软件内容的描述。从根本上来说，这些描述性文字主要是关于三个方面的内容：行为、语言和限制物品。具体的来说，行为方面的内容包括：卡通或幻想暴力行为、流血行为、赌博行为、性行为等；语言方面的内容包括：粗口、不良歌词、成人笑话等；而限制物品的内容则包括：烟酒物品反应、限制性药品和毒品使用等。从ESRB运作的这十几年经历来看，这些年龄层次和内容描述的划分标准并非一成不变。针对技术的进步和游戏具体内容的变化，ESRB也会适时地对这些标准进行修改，以保证最终定级结果的公正和准确性。例如E10+这个级别即是在2005年3月才被增加进层级标准之中，以适应越来越多充满卡通特色、具有轻度暴力行为表现、没有粗口、主题积极但只适合10岁以上年龄阶段理解能力的游戏的出现。而其中最高级别的AO，则如同美国电影评级制度中的X级别一样，是各大游戏开发商都畏惧不已的噩梦和禁区。一旦被ESRB定级为AO，那么就意味着这款游戏软件被判“死缓”。因为尽管在美国联邦法律层面并未对AO级别软件的出售进行过于严格的限制，但在相当部分州政府制定的法律之中，AO受到的是完全禁止出售的规定，而零售商也会因为法律的约束拒绝销售此类软件。所以，对于所有的游戏开发商和发行商来说，可以在AO级别的限制内容上打擦边球，但绝对不能玩过界。否则损失的将不仅仅是经济利益，还会包括广大玩家和家长的信任以及来自于社会舆论源源不断的如潮恶评。而这些方面的损失对于开发商的打击无疑是致命性的，尤其是在美国这样注重诚信和声誉的国家之中。2005年夏季闹得沸沸扬扬的“《GTA：圣安德里亚斯》热咖啡事件”被揭露之后，其开发者Rockstar和发行商Take-Two Interactive Software曾一度面临ESRB将重新评估这一游戏，并将其级别由M提升至AO的艰难处境。最终，Rockstar在来自于ESRB、国会参议员以及社会舆论三重强大压力之下召回了所有存在漏洞的软件，并以修正版来替代先前版本软件的销售，才将此次风波平息下来。从这一事件中可以看到，作为一个非政府非营利性的组织，ESRB对于保证游戏业界的健康发展依然具有强大的影响能力，尽管这一事件也同样暴露出了ESRB在监管机制上存在的不足。关于这一点，将在后面的案例分析中具体论述。

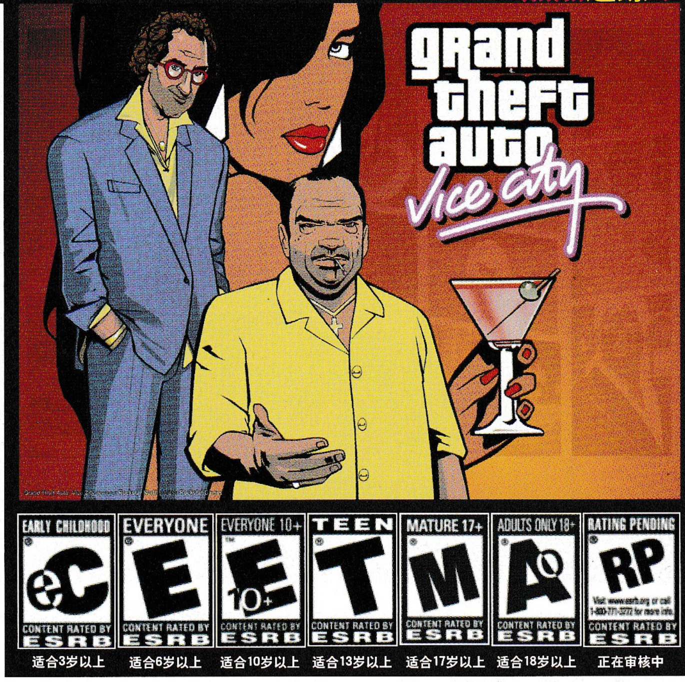
说到游戏评级组织，则不能不提及其具体的运作规则和流程。而ESRB的评级流程，则是游戏开发商和评级者以及ESRB机构的互动过程。首先，在游戏开发时期，开发商就必须向ESRB提交能够完整反映游戏内容的资料，这些资料包括图片、剧本对白的文字材料、游戏影像录像带等等——这些资料的形式没有具体的规定，但都有一个不可违背的前提，那就是必须完整反映出这款尚在制作中的软件所包含的整体内容。在收到这些资料以后，ESRB会根据具体游戏内容的不同选定三位评估人员。这三位评估人员不一定来自于ESRB机构内部，但其身分在ESRB看来是值得信任的，并应该具有广泛的社会背景、种族和年龄层次的代表性。所以，担当评估任务的人员可以是普通学生、大学教授、退休职员、家长、科研专家或是从事各种领域工作的人员，只要这一人员不是从事互动娱乐行业就行。这一规定自然是为了避免来自于游戏开发商的人员参与到评估过程之中，进而影响到评估结果的公正性。(注：关于评估员的选择可以说是ESRB制度中最为具有代表意义性的过程。相形之下，我们国家有关监管机构所谓的审查人员，很难确保他们都对被审查内容足够了解和熟悉，或者保持公正的态度。因而，在我国娱乐软件审查的过程中不可避免地出现众多人为因素影响下的问题，进而导致了不具有专业性的审阅结果的出现。可以说，要建立起规范化的中国游戏评级制度，评估员选拔制度的规范更是当务之急。)在三位评估员根据具体的评估标准，完全审阅完这款游戏的全部资料以后，会分别给出一个推荐级别。最终的定级会在这些推荐级别意见协调一致后确定下来。并由ESRB通知游戏开发商或发行商，以便这款游戏在美国市场正式发售时能够在封面和封底印上级别标识，方便消费者的选择和辨识。如果游戏开发商对评级结果存在异议，可以向ESRB和ESA提出申诉。ESRB会负责申诉的受理，并在必要



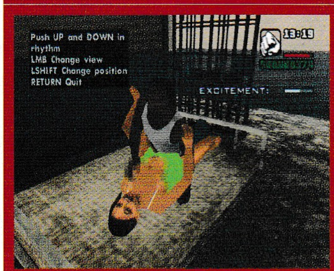
的情况下对该软件进行重新评估。至此，游戏发售前的评级过程才算告一段落。

不过，游戏发售前定级过程的完成并非意味着整个评级过程的结束。关于游戏的一切公开化信息，包括游戏的官方网站、预告片、广告等等内容，都要经过ESRB的重重审核。为此，ESRB还得与销售体系中的零售商们建立起紧密的合作关系，以保证这些零售店在游戏发售前的宣传和发售后的销售方面严格按照评级标准的要求得以执行下去。而在游戏正式上市之后，发行商还得提供一份正式的版本。针对这份正式版的软件，ESRB将会组织专家组——这些专家不同于那些背景复杂的评估者，而是来源于ESRB机构内部——进行再次的审核，以确保先前所有的评估和游戏正式包装上的级别标识所反映的内容都是完全和正确的。而对于评级信息与正式软件内容不符的部分，将会受到重新的评级和修正，才能允许这款游戏再次进入零售市场。这一复核过程在很长一段时间里更多的被视为是多此一举，因为几乎所有的软件都能做到发售前后内容的表里如一。但在"热咖啡事件"之后，却又显得如此不可或缺。毕竟越来越多非法破解和修改手段的出现，会使很多在正常游戏情况下不会被玩家发现和接触到的内容得以重现。这些内容在被破解出来之后，很有可能与ESRB当初的评级结果南辕北辙大相径庭。严重的情况下，ESRB长期以来在游戏评级领域努力建立起来的信誉会因为这些差池一夜之间荡然无存。因而，现在看来，对正式版本的软件进行复核的过程，不仅仅是必要的，还是更加严格的。没有人能够容忍类似于"热咖啡事件"这种恶性事故的再次出现。

从根本上来说，ESRB评级制度的存在目的，是为了向消费者提供有关互动娱乐软件年龄适应层次的参考性消息。而不是为了强制性的要求消费者应该购买或租赁什么样的软件，并将年龄定级作为软件选购的惟一依据。除了ESRB的评级信息之外，消费者还应该根据游戏包装上的其他信息来获取对这一产品的认知，以最终作出购买的决定。这一目的的设置，完全符合了西方文化中对个人自由选择权利予以完全尊重的精神。在相当长的一段时间里，从评级到销售的整体过程完全通过ESRB和消费者之间互动完成，其中不包含任何政府力量的介入和干涉。直到"热咖啡事件"爆发的那一天……



案例三 不太可口的"热咖啡"：ESRB在经济利益和公众利益中的两难困境



尽管不算是高自由度游戏类型的创世鼻祖，"《GTA》系列"依然对这个类型游戏的发扬光大产生了深远的影响。在2004年发售的《GTA：圣安德里亚斯》(以下简称《GTA：SA》)中，主人公CJ的行动自由程度被进一步扩大了。在这个虚拟的世界里，玩家可以操纵CJ打篮球、跳舞、骑自行车、健身或是交女朋友，也可以拿着枪上街抢车、屠杀路人或是袭击警察。Rockstar对游戏中暴力、语言以及性和药物行为表现的合理控制，使这部游戏被ESRB评为M级别，即禁止向17岁以下人群销售。这是"《GTA》系列"一贯的被评级别，也将保证《GTA：SA》能再次创造销售奇迹。

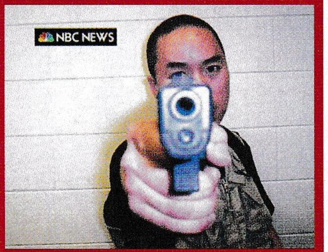
然而在PS2版《GTA：SA》上市数月之后，一位名叫Patrick Wildenburg的36岁荷兰玩家侦测到了游戏中一段未被使用的代码。这段代码原先用于表现一个色情小游戏，但最后因为Rockstar考虑到这个色情小游戏可能会对评级结果产生消极影响而被废弃。所以在正式版中，我们能接触到的只是CJ和他的女朋友在进行性行为时的一些暗示性的声音而已。这位荷兰玩家随即发布了一个对应P C 版《GTA：SA》的MOD程序，代号为"Hot Coffee"(热咖啡)，用来破解和开启那个色情小游戏。所有使用了这个MOD程序的玩家，都可以看到房间内CJ栩栩如生的完整性行为过程，并能对其动作进行具体的操作。

事件一出，激起美国社会一片质疑和声讨之声。各大媒体纷纷表示ESRB在此事上完全失职，没有将这种附带有色情小游戏的《GTA：SA》定级为AO，愚弄了家长们对其的信任。一些零售商也表示，如果不进行级别修正，他们将拒绝向公众销售这一游戏。就连美国前第一夫人，现任民主党参议员希拉里·克林顿也站出来公开抨击《GTA：SA》中隐藏的色情内容，要求联邦贸易委员会调查Rockstar，并进一步推动有关法律机构在此问题上的立法。最后，在相关法案出台和社会舆论的压力之下，Rockstar召回了所有存在问题的游戏软件，在完全修正代码后并重新推出不存在色情游戏的剪辑版，这场风波才逐渐平息。

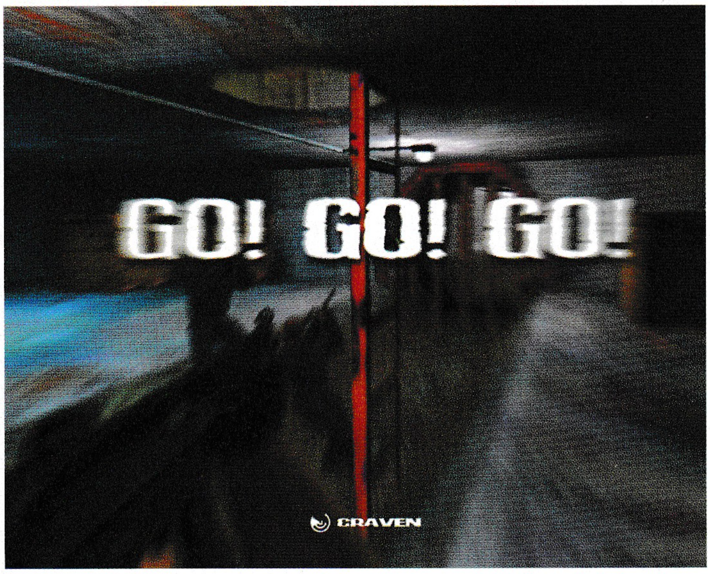
无论是ESRB还是Rockstar，"热咖啡事件"对于它们来说无疑都是一次巨大的打击。如果要从根本上来探究造成这一事件的原因，那么当事双方都难辞其咎。一直以来，ESRB都是以非政府非营利性组织的身分从事着软件的评级工作，但它并不拒绝来自于游戏开放商的资金援助，前提是资金的数额不违反法律规定，并仅仅只是用于机构的运行而不是机构内个人受益。然而，ESRB自身也无法避免因为接受资金支持而导致类似政府寻租行为的产生，进而影响到评级结果的公正性。没有人能否认Rockstar从未向ESRB提供资金支持，以保证自己的软件不被定为AO级别。况且先前的《GTA3》和《GTA：Vice city》在上市后的反映都与其"M级别"的评定结果相符。于是，资金方面受到援助的ESRB在审查和复核《GTA：SA》的过程中明显放松了警惕，未对那段虽被废弃却依然存在的代码进行有效的处理，就将其评定为了M级别。而Rockstar也同样因为追求经济效益的原因，忽视了那段废弃代码可能带来的社会影响，仍然如期将具有潜在隐患的游戏版本投放市场。所以说，造成如此恶劣的后果，完全是ESRB和Rockstar双方在经济利益和公众利益两方因素中选择失误的结果。在美国这样一个暴力犯罪事件频发的国家里，如此对公众利益的漠视和不负责任显然是愚蠢的。

"热咖啡事件"发生之后，ESRB的性质开始发生了一些明显或不明显变化。政治人物对事件的介入，使得这个组织的非政府色彩有所减弱。此后，ESRB进行了相应的制度调整，并不得不接受来自于联邦和各个州层面更加严格的法律监督。这种性质的变化，就如同资本主义经济从完全市场调控的自由主义时代向接受政府宏观经济政策调控的垄断主义阶段的转变一样。多数情况下，政府力量的介入并非幸事。但对于经历了这场风波的ESRB来说，却又是相当必要的。事后的事实证明，ESRB的变化恢复了美国社会对其的信任，也继续发挥着创造游戏产业健康发展环境的作用。

案例四 校园枪击案的发生是否应完全归咎于游戏评级制度？



美国时间2007年4月16日上午，弗吉尼亚理工大学发生严重枪击事件。就读于该大学的韩裔学生赵承熙在开枪打死32名学生之后饮弹身亡。据后来的调查显示，这名校园枪击案的凶手曾痴迷于《反恐精英》等暴力色彩浓重的电子游戏。因此，一些媒体认为这名凶手的行为与来自于暴力游戏的影响不无干系。甚至有人认为游戏评级制度在指导人们正确分辨游戏中的暴力行为方面没有起到应有的作用。



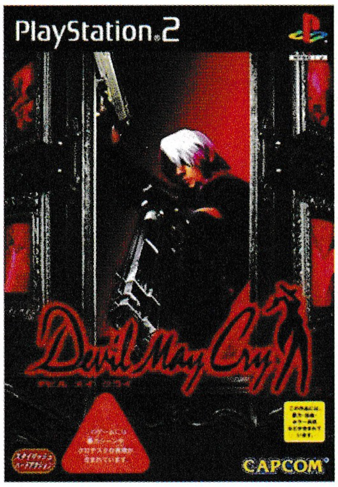
当我看到上述报道时，我的第一反应是：原来美国这样充满开放思维的国家也会有所谓“电子海洛因”谬论存在的市场。这种论点恰恰和中国家长对游戏长期以来的偏见不谋而合。将暴力事件的发生归咎于评级制度，更是显得荒谬可笑。正如前面所说到的，游戏评级制度的存在目的只是在于提供内容认知上的信息而已，而不是对消费者的行为进行强制性干涉。只要符合年龄级别的要求，任何消费者都能够无所限制地在游戏中施行暴力行为。但并不是每个玩家在经历了游戏中的暴力场面后，都会拿着枪去街上射杀无辜民众。因此，与其说是暴力游戏和游戏评级制度的不完善导致了枪击惨案的发生，不如说美国的枪支管理制度和某些公民的心理健康问题才是根本的罪魁祸首。个体性的行为是无法代表整个群体的行为倾向的，因噎废食的处理方法，显然是不足取的。

由此联系到中国的状况，这起枪击案的发生。同样需要引起中国有关部门的注意，避免国内同样出现类似先前多次掀起的“游戏万恶论”批判风潮。而其中最应该采取的一个措施，就是将中国自己的游戏评级制度建构计划提上议事日程，并为家长们提供一套值得参照的游戏指导标准，以便他们能够更好地为子女的游戏爱好提供指导和监督。毕竟从青少年的逆反心理出发考量，对游戏盲目的挞伐和封堵终究没有合理指导和监督下的允许来得有效。

CERO



事实上，和美国的ESRB相比，日本的评级制度更加带有自发性的特点。从FC时代到PS2时代的二十余年间，硬件商和软件商的联合自律承担了评级制度大部分的职能。任天堂曾用许可证制度将软件开发企划的审核权力把持在自己手中。任何不符合任天堂要求的软件内容，比如过于血腥的暴力场面或是露骨的两性关系刻画，都无法获得任天堂的开发和生产许可。对于那个时代众多想在任天堂阵营中分一杯羹淘几桶金的软件开发商来说，这种近乎无情的制度限制了它们的创新思路。但不可否认，也抑制了那些暴力色情游戏在FC和SFC平台上的泛滥。而索尼对于在PS上开发销售的软件，也同样采用了相类似的许可制度。只是SCE没有像任天堂那样连软件的生产权力都掌握在手，因此执行的也没有那么过分严厉而已。所以我们还是能在PS游戏《野球拳》的标题画面之前，看到“This software is not licensed by SCE”（此软件未获得SCE许可）的字样。世嘉曾在土星游戏的封面上尝试以标注“全年龄推荐”的字样来进行级别的划分。但这一尝试最终因为缺乏规范化的运作过程，以及土星平台的家道中落而昙花一现。1998年开始，Capcom、Konami等软件开发商开始在《生化危机》和《寂静岭》等游戏的封面和开头的读取画面上标注“本游戏含有暴力血腥画面”的三角图标和字样。这种PS游戏才具有的特别标识，即使是时至CERO评级制度业已建立的今日，也依然能看见。有兴趣的玩家可以看看手头的正版PSP游戏《怪物猎人 携带版2nd》，封面上也有那个醒目的红色三角符号。



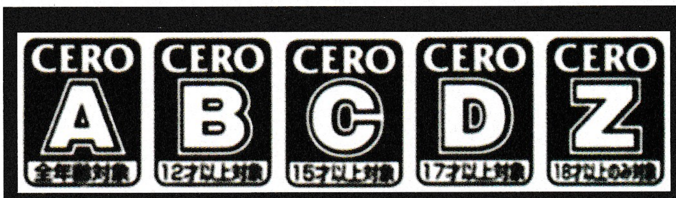
进入21世纪，游戏市场扩大化所带来的玩家数量的增长和年龄层次的多样化，以及主机在表现游戏内容方面的技术进步，对游戏评级制度的正式建立提出了要求。2002年，以非营利活动社团法人身分注册的特别机构CERO（Computer Entertainment Rating Organization，电脑娱乐软件评级机构）正式在东京成立，并开始行使软件评级、游戏环境调查、游戏评级人员培训和社会伦理信息交流的职能。从机构关系上来看，CERO从属于CESA（Computer Entertain-ment Supplier Association，电脑娱乐软件提供者联合会），但在具体的运作过程中则是独立其外，以保证对CESA各个会员公司提供的软件进行公正的评级。而且，CERO的管理范围仅限于在各大家用主机和PC平台上推出的游戏，这一点上远没有ESRB那样宽泛。

从具体的分级标准上来看，CERO对游戏适应年龄层级的划分具有明显的日本特色。在2006年2月实行新的评级标准以前，年龄层级划分为四个层次。分别是：“全年龄对象”、“12岁以上对象”、“15岁以上对象”以及“18岁以上对象”。而修正后的年龄划分，则是以A、B、C、D、Z五个字母来表示先前的不同层级，并加入了“17岁以上对象”这个新的层级。具体对应的判断标准则分为四大类：暴力表现、性表现、反社会行为表现以及语言思想关联表现等。与ESRB纯文字性的内容描述不同，CERO采用了更为直观的小图标来表示暴力、恐怖、性、烟酒、药物等方面的内容。在正式销售版的软件封面上，表示年龄层级和具体行为内容的图标共同构成了整个级别判定的信息。

由于在制度规程上借鉴了ESRB的相关经验和教训，CERO的评级流程和ESRB大同小异。其中最为引人注目的还是评估人员的选择问题。CERO在其官网上常年进行“审查员”（也就是评估员）的募集工作，只要年龄达到20岁以上，只要不与游戏开发



公司具有任何利益联系，任何人都能申请成为CERO的审查人员。这些将会成为审查员的人，最好首先是具有一定经验的游戏玩家。当然，那些有为自己的孩子购买游戏需要的家长、主妇或是学生和五六十岁年纪的老人，CERO同样采取欢迎的态度。一旦被CERO选定为审查员，就会被纳入到审查人员登陆机制之中。在这一机制下，审查员必须履行保守游戏内容机密的义务。换句话说，对于他们在审查过程中接触到的任何游戏画



全年龄　12岁以上　15岁以上　17岁以上　18岁以上

面、情节或是系统和操作方式，都不能在保密期限到期之前向外界透露任何有关的信息。由此可见，CERO所承担的不仅仅是对游戏评级的职责，也要为维护游戏厂商合法权益和游戏产业的基本道德原则负责。

通常情况下，在受理了游戏开发商的评级申请和游戏样本之后，CERO会组织一定数量的审查员对游戏样本以及相关材料进行观看和判读。然后对照CERO专门制定的《评级对象表现项目》、《CERO伦理规定》等文件的规定，来判断样本中出现的图像、语言、行为因素对应的年龄层级。在协商确定下最终评级结果之后，CERO会将意见整理出来反馈给软件提供商。至此，游戏上市之时只用标上CERO确定的年龄层级标识就可以合法销售了，而不用进行二读或复核程序。看到这里，也许很多人都会产生疑问：日本H-Game如此众多，难道CERO不担心会有不安分守己的厂商捅出类似“热咖啡事件”那样的娄子么？在AV产业极其发达的日本社会，这种担忧显然绝非毫无意义的杞人忧天。不过，为了应对色情产业的发展，日本政府和民间早已建立起来了一套严厉且行之有效的监管体制。这一体制适合于对AV业的监管，也适合于对互动娱乐软件产业的监管。在CERO有关参考标准中，对性行为方面判定标准的规定，比其他方面的规定都要具体且广泛。在这样的体制下，所有的游戏开发商都会在色情内容的表现上谨慎行事，决然不敢在不做任何掩饰和后期处理的情况下，在游戏中插入一段栩栩如生的色情视频或是小游戏的。所以，在CERO提供的已被定为D和Z级别的游戏清单中，其原因多半都是因为暴力血腥内容而非露骨的色情内容表现。

总的来说，CERO制度在总结ESRB的经验得失之上建立起来，又在具体的标准规定上充分考虑到日本游戏和文化产业的自身特点加以充实。不过，更为具有借鉴意义的是CERO坚持不懈的改革态度。在从2002年至今的近五年时间里，CERO经历了数次规模不等的制度改革，从《CERO伦理规定》的修订，到年龄层级的重新划分。在电子游戏产业日新月异的发展速度之下，这种主动进行制度修正的行为显然是不可缺少的。谁都无法保证今天的规则是否能适应明天的变化。相信只要持这种认真负责态度，CERO还会在今后日本国内游戏产业中发挥更加重要的指导性作用。



PEGI

似乎很多问题一旦被提到欧洲这个整体层面来，都会不自觉地呈现出几分独特的色彩。和美国日本这种统一民族国家中的统一市场比较起来，由众多主权独立国家在欧盟的组织下联合起来形成的共同市场情况要复杂得多。西欧与东欧国家由于历史和宗教原因造成的文化和意识形态上的差异，以及各种或开放或保守思想的存在，使得想要建立起一个能够满足绝大部分欧洲地区游戏评级需要的制度绝非一件易事。所以，在ISFE（Interactive Software Federation of Europe，欧洲互动软件联盟）统一行使对全欧游戏市场的监管权力之前，各国一直都在评级制度上处于各自为政的状态。

2003年3月，新的PEGI（Pan-European Game Information，泛欧游戏信息）制度终于在ISFE的主持下取代欧盟内部各国原有的评级制度而正式成立。除了德国和葡萄牙以外，所有的欧盟成员国游戏市场的评级权力都被集中到了PEGI机制之中（德国因为对游戏的各种要求远远严格于FEGI的标准而一直未加入到这一机制中来。所以在2006年底德国发生校园枪击暴力事件后，德国不用提请ISFE备案就能够独立的按照本国法律对3D射击游戏的开发和销售进行限制）。但这种集权化的过程并非意味着各个成员国不再在游戏评级问题上拥有任何的发言权。PEGI机制中的所有规则以及评定出来的结果，最后都只有通过和各个国家相关具体法律相结合才能发挥最终的效果。



从年龄层级的划分和具体内容的标识上来看，PEGI机制和美日两国的情况大同小异，不外乎是几个特定年龄标准的区别和暴力、语言行为方面的内容表示，所以在此不再赘述。接下来要说的是，极具欧洲特色的评级流程。这一流程既不同于美国的初审复审制，也不同于日本的一审定级制，而是“问询定级制”和不同机构监督下的“双重审核制”。

首先，PEGI是一项自愿性的制度。无论是游戏的送审，还是具体内容的审查过程，都由游戏产业从业者自己在自愿的基础上进行。当某款待审的游戏被检视完毕后，接下来的是一个特殊的环节：“内容问询”。负责游戏评审的人员会在一张特制的表单上，根据各个问题的具体设问情况选择“是”或“否”。这些问题全部都与游戏的具体内容相关，譬如“这款游戏是否含有人类两性行为的动态画面？”，“这款游戏是否含有对人身攻击或自由限制行为的动态画面？”等等。而每一个这种问题的前面，都标注着这个问题所对应的年龄层级。在所有的问题都有明确的答案之后，会有专门的人员对答案所对应的年龄阶段的分布进行统计。最后，答案为“是”的问题分布最为集中的年龄阶段，亦即会成为这款游戏的最终评级结果。

初步的评级结果出来之后，那些被定为“16+”、“18+”的游戏会被交给另一个机构——NICAM（Netherlands Institute for the Classification of Audio-visual Media，荷兰视听媒体分级研究会）进行再次的审核，而那些“16+”以下级别的游戏也会在最终结果确认之前提交给NICAM复核。NICAM本是对荷兰国内公用商用广电系统以及电脑娱乐软件进行监管的机构。2002年这一机构被ISFE挑选出来对即将建立的PEGI提供管理和技术支持服务。NICAM对游戏内容复核后的意见具有决定性作用。所有的游戏只有经过NICAM的审理之后才能在游戏的正式版包装上印上由其确定的年龄层级和内容标识。

显然，PEGI的“问询定级制”相对ESRB和CERO的“评审员决定制”来说，具有一定的优越性。因为根据规定好的问题来作出回答，再根据科学的统计结果来定级，能够相当程度的克服这一过程中来自于不同人员心理差异上的影响。而从PEGI到NICAM的“双重审核制”，又能反过来克服一些“问询定级制”中由于过于规制化而造成的缺乏弹性的结果，并可根据各个国家不同的文化底蕴进行相应的灵活调整。

可以说，PEGI机制在这两方面的特定安排，符合了欧洲市场的特殊情况，将评级制度的科学性和可行性作用发挥到了最大。



除了ESRB、CERO、PEGI之外，韩国也有自己的评级制度。但因为没有任何的特色，所以这里略去不提。综合以上对这三种最具代表性制度的描述，可以看出，如果要建构起一个具备可行性和有效性的游戏评级制度，以下几项因素必不可少：

1.具有独立性和非营利性的评级机构。这是这项制度所要具备的基本因素。所谓的独立性并非绝对，而是独立于所有的互动软件开发厂商之外，不受它们意志的影响，以保证评级结果的公正性。但在法律上，这个机构又不能完全超脱其外。"热咖啡事件"的恶劣影响表明，接受来自于政府、法律和社会舆论的管理和监督，对评级机构来说同样是必要的。而非营利性则是为了避免与游戏产业有关的利益集团通过经济援助手段左右评级机构的行为。要实现这一目的，同样需要法律的监管。

2.完备而科学的年龄层级划分标准。从低龄到成人这个年龄跨度，应作出一个合理的标准划分。具体要涉及到本国各个不同年龄阶段的玩家在模仿倾向上的强弱不同、对不良事物的认知和接受程度、本国法律对民事行为能力人等等方面进行科学的研究和考察。然后根据研究结果制定出符合本国国情的年龄层级划分和相关游戏具体限制内容的评定标准。

3.有效的评级流程。评级流程包括了从评级人员的选定到评级标准的参照，再到评级结果的协调，最后直至复核机制这样一整套的过程。其中又以评级人员选定和复核机制最为重要。ESRB中的评估员选择机制无疑是最为优秀的，既考虑到了参评者年龄层次的跨度，也考虑到了不同社会职业学历背景所代表的广泛认知水平。至于复核机制，可以像PEGI那样周全，也可以像CERO那样可有可无，但最根本的要求是用严格的法律手段杜绝ESRB困境的重演。

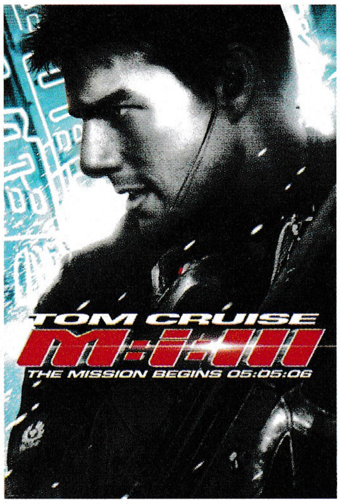
4.游戏产业的自觉自愿和社会对游戏正确的态度和良好的氛围。俗话说"一个巴掌拍不响"，仅靠评级机构的一厢情愿只能使评级制度出现孤掌难鸣的局面。游戏软件的开发者必须自愿加入到评级的过程中来，并能最终接受评级机构在经过科学合理的流程之后确定的结果。而负责游戏销售的零售商，也要自觉遵守评级机构的销售规定，将合适的软件卖给合适的人群。

此外，社会还应该对游戏产业保持开放和包容的态度。对于任何造成社会危害的事件，都不要盲目将矛头指向游戏，也不能对游戏产业的存在意义进行莫须有的质疑。良好的社会舆论氛围，对游戏产业的健康发展和评级制度的改进，更具有积极的推动作用。

本土游戏评级制度将何处而求索？



说了太多国外的东西，终究还是要将视点转移回到我们自己的市场中来。网络游戏占有绝对优势，单机游戏尚在夹缝中艰难逆流而上，这就是我国游戏产业最基本的实际情况。因此，对互动娱乐软件评级的重点也自然而然的放在了网游上。2004年7月，中国消费者协会、中国软件行业协会游戏软件分会曾经召开了一场名为"为未成年人营造健康网络"的公益活动新闻发布会。会上，有关人员透露出中国的游戏评级制度应该分为三级：适合青少年、家长老师指导下、只适合成年人。而在这次公益活动中，业内人士、消费者及相关专家会被邀请来对具有典型意义的游戏产品进行评议，同时向社会各界征集对游戏软件的意见。对一些含有诱发未成年人违法犯罪和恐怖、残忍等有害内容的、严重违反国家相关管理规定的游戏软件，将提请文化管理部门坚决予以取缔；对不适宜未成年人使用的游戏软件，将提请未成年人和家长注意，指导其避免受到不良内容的侵害。



当初得知这一消息的时候，曾经一度觉得中国游戏产业终于开始走上了制度化的道路。这是一个良好的开端，至少已经开始有人开始考虑从制度建构上来营造国内游戏业界的健康发展环境了。不过，事后进行仔细分析之后，这条由中消协和中软协发起的活动具有太多的理想因素。姑且不去谈论这样的初步分级标准和相关实施过程是否具有科学的考量，或是能够发挥如何的作用，仅仅从这种完全脱离官方意见、自下而上式的尝试就几乎是行不通的。



首先的现实阻碍来自于缺少官方的参与和支持。这点问题上最具代表性是中国的电影产业。经常关心中国电影行业动态的人可能都很清楚，中国文化主管部门对娱乐产业的监管极其严格。比如一部电影的拍摄过程，从剧本的出炉开始，就必须报请国家文化产业部门审理。任何没有经过国家审核批准的剧本都是无法获得拍摄许可的，除非铁了心了像贾樟柯那样专门去拍无法公映的地下电影。这一规定就算是一些一线名导也得无条件遵守。除此之外，在电影拍摄剪辑完成后，还要提交一份公映样本进行再次的审查。只有通过了这道程序，这部电影才算是修成正果可以正式上映。OK，就此打住，免得题外话越说越远了。在这里将电影审查机制列举出来，只是为了表明，在中国除了对暴力色情方面内容的严格控制之外，还有对种种诸如"危害国家安全内容(比如《红色警戒》系列"和《命令与征服：将军》对中国政治军事内容的涉及)"、"肆意践踏历史事实和民族感情(比如《提督之决断2》对二战日本侵华历史的混淆)"、"有损华人形象(比如《加勒比海盗3》)"或是"有损中国现代化都市形象(比如《碟中谍3》中对上海郊区景色的描述)"等各种有悖于社会主义精神文明建设的内容进行了限制。虽然有些限制规定较为敏感或不通人情，但总的来说又是有必要的。而对这些问题的监管，必定离不开政府有关部门的参与。未来的中国游戏评级机构也许可以拥有如同CERO和PEGI那样的独立法人资格，但这种独立性注定只能是处于政府管理和法律监督下的独立。这种不同于西方国家游戏评级机构的独特关系，完全由中国的国情决定。所以说，想要在脱离相关部门参与，完全由非官方组织来完成机制的建构，绝难成行。

其次，具体评级人员的资格确认也不应只有如此含糊的界定。在消协





和软件协会的构想中，评级人员应该由业内人士、消费者以及相关专家组成。说句实话，这样的界定标准看起来实在有些可笑。先来看所谓的“相关专家”，什么是相关专家？中国有谁能说自己是游戏业界的专家么？不要跟我说那些帮助戒除网瘾的人就是专家，因为这种“专家”带有了太多的炒作色彩。文化主管部门中思想保守的专职审查人员也不能算是“专家”，他们的认知标准并不能表明他们真正掌握了游戏心理学和游戏业界的知识。然后是所谓的“业内人士”。不好意思，业内人士在国外的评级制度中是被严格排除在评审员资格之外的。不论是游戏开发人员，还是游戏公司主管人员，如果由他们来审查某一游戏的话，都可能会因为特定利益的存在而造成结果的偏差。所以说对这些“业内人士”实行“同业规避原则”是国际社会的共识，中国就更不能反其道而行之了。至于消费者，这个的确是评审人员选定过程中应该首先考虑的群体。但也不能就此一概而论。即使是在欧美国家之中，也会因为年龄、学历、心理还有对游戏产业的看法等等因素的影响，造成消费者人格的巨大差异。因此在消费者中进行挑选时，显然还要经过一个基础知识的测试，以表示候选者的综合素质是符合要求的。毫无疑问，没有人会愿意看到心理不够成熟或存在缺陷的玩家，或是对游戏具有强烈抵制意愿的家长成为评审人员。

再次，是年龄层级划分的科学化精确化问题。笼统的将年龄层级划分为“适合青少年”、“老师家长指导”和“只适合成年人”三个级别，显然是极其粗陋的。比如“适合青少年”，何为“青少年”？从法律规定和一般习惯上来看，12岁到17岁是少年，17岁到21岁是青年，那么12岁以下的儿童群体又应该归于哪个年龄段呢？总不能当那些每天都在接触游戏的儿童群体完全不存在吧？另一方面，即使是从少年到青年这个年龄阶段的跨度上来看，其中认知水平的差异也是很大的。这就好像高中时候的生理卫生课内容，绝对不会拿来去教育小学刚刚毕业的学生。所以说，如此粗糙的将青少年归于一类，完全是不负责任的行为。而在“老师家长指导”这个级别看来，更有些可笑不已。中国能够对孩子们的游戏偏好抱有理解态度的家长和老师本来就已是少之又少，更何况要求他们去合理指导孩子们的行为了。就算退一万步来说，网吧也不可能在每台机位上都配备一个家长或老师的专座，以方便家长和老师的指导吧？在美国的评级制度中，其实也有关于家长必须注意指导孩子进行游戏的规定。但那种性质的指导一般集中在孩子正式接触到某款游戏之前。也就是说，家长应该在为孩子购买某款游戏之前，就应该通过各种途径充分了解游戏中有无不符合孩子年龄阶段的内容，甚至是先亲身对游戏体验一把。如果要中国的老师或者家长也来这样做，只怕没有几个会愿意。因而可以断言，在制度上规定老师家长指导是肯定必须的。但规定之外，还要同步改变和提高这些监护人对游戏的偏见和认识。毕竟“解放家长们的游戏思想”，往往比任何监管制度的效果都来得直观得多。

最后一点，则是是否具有符合中国特殊国情的后续监管措施的问题了。如前所说，网游压倒单机游戏就是目前中国游戏产业的基本国情，那么对网游的监管自然是整套评级工作环节中的重中之重了。众所周知，网络游戏营销体制中，除了点卡的销售和虚拟财产的贩卖以外，还会定期有各种不同的副本推出。这些副本也许有时候只是对游戏中地域范围的扩展，有时候也会是对游戏内容和任务的增加。问题就在于这种不定期内容更新之上。这不仅仅在于有些副本的更新带来了画面的变更，还会造成某些具体内容表现上的迥然不同。也许有的网络游戏开发商会出于经济利益的考虑，在更新的副本里加入能吸引更多消费者眼光的内容。而这些内容，也许就和这个游戏刚开始正本的年龄适应层有较大出入了。这就对评级制度的时效性提出了考验。对网游的更新，显然要采取一种紧密的跟踪审查制度。每一次更新的部分都要完完全全地提交给评级机构进行再次的复审。任何与当初评级结果有所出入的地方都应该得到及时的修正，以保证最终更新版本放出来的时候，消费者能够获得变更内容方面的充分信息。

如果说对网游更新进行跟踪评级的状况在韩国也一样存在，不算我国才遇到的特殊问题的话，那么对已经评级的游戏上市后的销售过程进行监控，就是真正具有中国特色的环节了。这并不是意味着国外的评级机构没有对他们的销售系统进行监控的义务，而是指中国的销售监控更加具有无序性的难度。虽然在前段时间美国对中国的知识产权保护控诉中，中国政府一再强调了其在打击盗版市场上付出了巨大的努力，也取得了显著的成就。但我们这些经常要和游戏软件打交道的人都心知肚明，中国的游戏市场，特别是单机游戏市场依然还是盗版的天下。不论年龄大小，每一个玩家都能以极低的购买成本在游戏店里获得国外最新推出的软件。这个消费过程完全没有来自家长的指导，也没有来自于评级机构的监督，完全只是玩家与零售商的互动而已。而且在具体的促销过程中，那些被零售业者故意打上“只限成年人”或是“青少年不宜”的软件，反而会因为逆反心理的原因吸引青少年的眼光和购买欲望。这些问题的共同作用，也就造成了整个游戏软件销售环节的极不规范和无序状态。对于这个问题，评级机构完全具有监管的义务，相关的法律也必须尽快建立起来。这种来自于法律和评级机构双方面共同的监管，不仅仅只是针对知识产权保护，打击盗版软件的问题，还在于零售业者们是不是真正地将年龄层级制度落实到底。就国外的经验来说，ESRB和PEGI会要求零售商对不适合16岁以下未成年人的游戏进行严密封装，并摆在他们无法看到和接触到的柜台高度，会要求专职销售人员在柜台旁对成人级软件进行销售咨询和指导，也会对零售商将只适合成年人的软件卖给未成年人的行为进行法律上的制裁。那么中国又需要什么样的措施呢？在我看来，国外的那些经验都是值得借鉴的。

写到这里，虽然对中国游戏评级制度的具体规划还有一些观点和主张，但还是觉得已经该是点到即止的时候了。据有关部门的统计结果，在2007年中国的网络游戏用户将会达到4180万，其中50%以上为青少年。由此可见，这个产值已经达到60亿人民币的庞大产业，多么迫切地需要在有效监管的机制下运行才能维护青少年的健康成长和产业的永续发展。以上的文字，也许更多的只是我们普通玩家对中国游戏评级制度规范化机制化的一种期盼而已。但我相信，这一制度终究会在大家的共同努力下成为现实。不妨从今以后，为这项工作的进程默默贡献自己一份绵薄之力。而最终获益的，将是这个我们一直钟爱的产业，以及千千万万的后来者。



MASTER PIECE-5 破坏大帝威震天

■文／模魂志

继MP01擎天柱的完美设计和出色品质受到玩家的大加赞赏，而MP03红蜘蛛的真实色配与河森正治的监修又令部分玩家失望之后，这款MP05威震天又会为玩家带来怎样的感受呢？威震天的玩具化一向难以完美表现它的两种形态，对于人形而言，在变形方面总是设计的不尽人意。早年的G1版本玩具完美地呈现了P—38手枪，但机械人形态却走样得令人失望。20多年后的今天，TAKARA－TOMY公司以“MASTER PIECE”系列令其重生，重新设计的变形结构为玩家们展现出了其公司的技术力量以及真正的威震天。



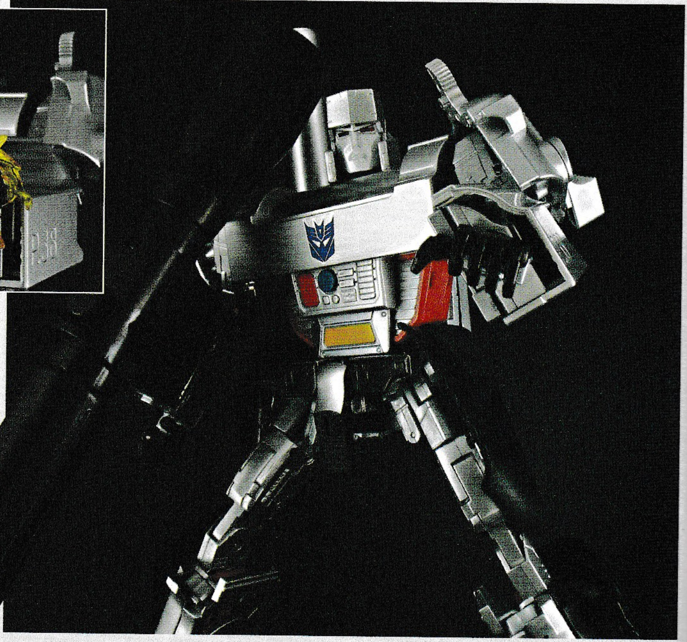
●PVC已上色可动完成品
●发售商：TAKARATOMY
●发售日：2007年3月
●售价：9800日元(税前)
●全高约30cm



▲足以以假乱真的P－38手枪，枪型的刻画十分细致，各种纹路与雕刻都忠实还原，连保险装置也以可动的形式再现。在上色方面亦十分优秀，充分体现出了枪械的那种质感。瞄准器也可以选择装上与否。虽然是全塑料材质制作，但也分量十足。







▲人形确实是有着比起G1版本更好的外形，但仅此而已。威震天的面部刻画木无表情，无法体现其威严且奸诈的个性。手部过大使肘关节活动严重受限，肩关节也不能横向活动。腰部及胯部造型和强度都无法令人满意，空动感及脆弱感实在令人无法放心地把玩，腰部无法转动使可以摆的POSE少了很多。腰间的两块部件亦十分影响外观。腿部相信是最令玩家不满意的地方，虽说为了迁就变形，但过于幼细的双腿看起来实在是缺乏力量感。这位霸天虎巨人总不能长着条模特儿般的细脚吧！



■为了完全变形以及更忠于原作的机械人型，MP05有全新设计的变形系统。但变形系统十分复杂，可以说是有些困难，多数变型关节都非常紧，想温柔地对待这位霸天虎首领简直是妄想，很多地方不用十足的力气根本无法变形。而且大部分关节采用的是塑料材料，看起来十分脆弱。

威震天可以说是“TF FANS”最期待MP化的角色之一，这么一个极其重要的角色却未能在设计师的手上完美地再现。繁锁的变形设计和过多应用的球形关节有种卖弄的感觉，最终的完成品却未能使人满意。而且变形过程容易划伤漆面，这个是笔者感觉最心痛的地方，多次变形后亦感觉关节已经有些松动。合金的使用量大概只有整体的2%，只在部分关节的受力位使用合金材料，这样绝对无法使那些追求合金量的玩家满意。虽然笔者对合金量没有要求，但与之前的MP01相比，这个差距也实在是太大了。右臂上的核融合火炮巨大得有点过分，装上后不仅使右手受；到活动上的限制，更由于过重而影响到身体的平衡性，很容易发生倾斜。厂商亦无附上在展示时使用的支架。内置红色LED灯按下开关即可发光，开关要用点力才能按下，且如果能持续发光必然更好玩。这些是笔者的个人看法，对于这款玩具的优劣就留给玩家们进行评判了。

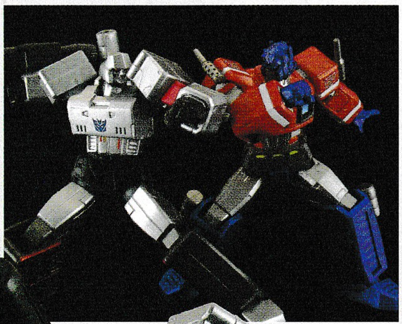
山口可动第25弹 威震天

自从海洋堂推出擎天柱以来，相信玩家们都会猜到下一款推出的就是它的死敌——威震天。只是没想到这一天会来的这么快，现在这位破坏大帝已经来到大家眼前。同之前的擎天柱一样，本作造型设计来源于漫画版。而且更加注重人型的外形和比例设计，使得这款威震天充满厚实的力量感。对于之前TAKARA TOMY公司推出的MP05版威震天不太满意的玩家，亦能从这款身上找到某种程度的平衡点。本系列目前只推出了擎天柱和威震天两款，在2007这个"变形金刚年"中是否会再推出其他角色呢？这点一定让玩家们对于海洋堂公司的后续产品充满了期待。

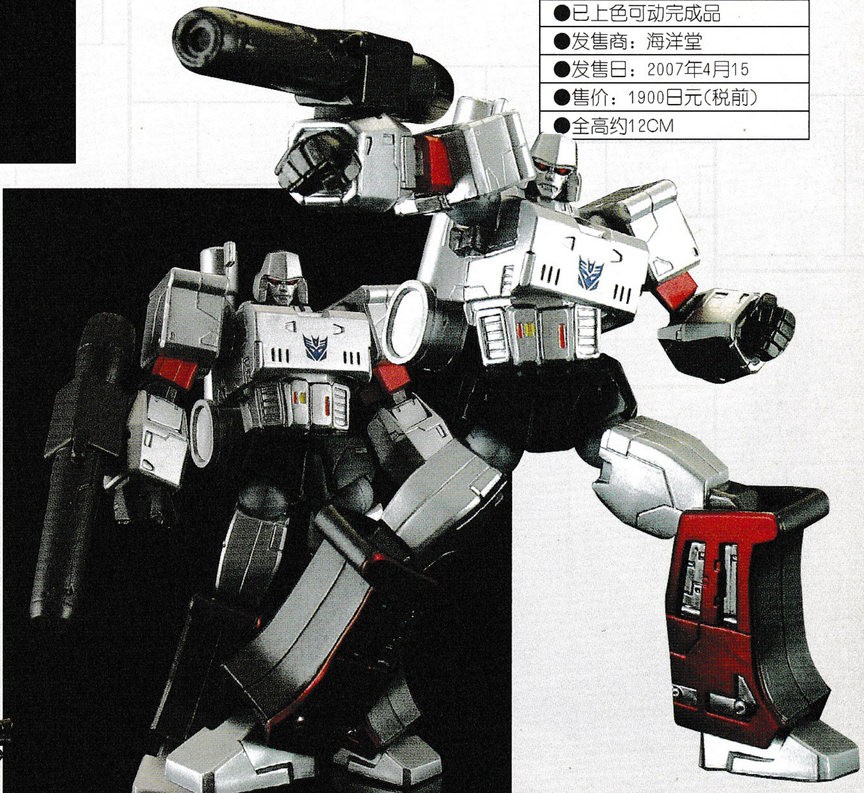
- ●已上色可动完成品
- ●发售商：海洋堂
- ●发售日：2007年4月15
- ●售价：1900日元（税前）
- ●全高约12CM



■可动性令人满意，都能轻松做出各种有型的POSE。



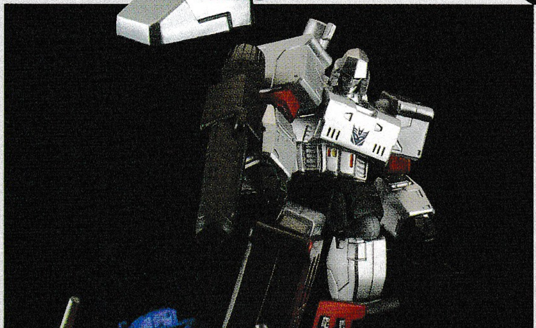
◀威震天与擎天柱相比起来，破坏大帝明显更加壮实一些！



◀右臂上的核熔聚合火炮略嫌小了一点，让人感觉整体的气势稍显不足。



▶强壮的外型，出色的涂装配以亮红色的衬托显得十分养眼。



▶另附有一个奸笑表情的头部零件。但刻画实在是不尽人意，面相模糊，眼睛涂装也比较粗糙。



本内容由 MODEL FIGURE 模玩志 杂志社提供

禅武一心

论合气道

幻影斗技

上善若水。
水善利万物而不争，
处众人之所恶，故几于道。
居善地，心善渊，与善仁，
言善信，政善治，事善能，
动善时。夫唯不争，故无尤。
——老子《道德经》第八章

撼天之道系列之十

■文/绯寒
■摄影/黄金IC
■协力/北京天瀛合气道俱乐部
■动作示范/汤浅伸介（法人合气会福冈祥平塾初段）
■动作示范/王家麟、王凯（天瀛合气道场学员）
■技术讲解/樊伟（天瀛合气道场初段）

练武的目的是什么？相信每个人所给出的答案都不相同，有人是为了强身健体，有人是为了锻炼意志，也有人是为了可以学得一身绝技来圆自己一个武侠梦。不过，所有武道技术都是源自于对修炼者身心的磨练，使其在身体与精神上受到积极向上的影响与洗涤。如果一种武道脱离了“术”的本质，那么只能最终沦为一种伤害他人的野蛮工具。就像《精武英雄》中的船越文夫先生之所以被认为是日本第一高手，是因为他的武功修为，而非他的杀人伎俩。



那么，到底武道修为的最高境界到底是什么？是一夫当关，万夫莫开？——不是，至少它不完全是。其实，武道的真正境界并不是在于你如何去击败对手，而在于如何使你的对手失去攻击你的心。能做到这一点的，才称得上是绝世高手……当然，作为初学者，我们自然是无法体会这种境界的玄妙之处，而武道中的“武”与“道”也应该是相得益彰，二者缺一不可。因此，在古代中国，就有武学宗师以静动刚柔为原理，创立了一种充满了哲理的拳法——太极拳。其中更是融入了格斗技本身以外的禅学。而我们今天要向大家介绍的武道，与中国的太极拳有着非常多的相似之处，它就是同样讲究修炼身心一体的武术——合气道(AIKIDO)。

读到这里，大家还会对本期专题的前言感到不解么？其实，在下之所以引用了老子《道德经》中的一节，其意义就是向世人揭示了一个道理——单纯的争斗只会为你带来无穷无尽的困扰。也就是说，以暴制暴并不是解决问题的根本原因，其根本在于你如何才能将欲伤害你的对手制服、化解冲突——合气道的武术理念就源自于此。

与老子创立的道家思想一样，合气道在格斗理念上与其他流派完全不同的。创始人植芝盛平在创立合气道时就提出了“无争”与“仁爱”的武道思想。即使是面对着满怀敌意的对手，也要以自己仁慈的心去感化对方。即便是不得已使用了武力，也力求在防卫中做到“制而不伤”，追求如轻风般掠过对手的身体，在瞬间分出胜负，这样才能做到以仁服众。而这种以不追求杀伤力与破坏力的武术宗旨，是其他流派所不具备的。正因为它巧妙地将武术与哲理完美地融合为一体，因此，合气道也被称为“运动的禅”。

既然作为武道与游戏专题，那么二者自然不能分家。“撼天学院”从来就不缺乏优秀的格斗高手，随便挑选出一位，相信都是强者中的强者。本期合气课堂中任课的位教师，自然也全部都是百里挑一的精英。这牛皮不是吹的，火车不是推的，一切用事实说话。到底这位老师都是什么来头？各位看官，就请往下看——

第一课 认识合气道



氣 授课教师：藤堂香澄

登场作品：《格斗之王》系列、《龙虎之拳》系列

为大家担任第一课教师的这位MM就是穿梭于《KOF》之间的气质美女，不过相信大多数人对她的了解应该是在《KOF 96》当中吧。在SNK的官方设定当中，香橙与京可是青梅竹马的哦(因此估计也遭到了无数京的女FANS的恶毒诅咒吧)，因此在游戏中的实力自然不弱。作为藤堂家的露脸角色，香澄的使用率与出镜率是要远远高出其父藤堂龙白的。(大叔控再多，也敌不过美少女的魅力)

不过比起《KOF》的其他女性角色，香澄的出镜率却少得可怜——只是在《KOF96》、《KOF99》以及《KOF XI》中三次出战而已(如月影乱入：比起我，你的出场次数决不是最少的……)。但仍然以其独特的当身打法以及那恐怖的必杀技"超重当"给广大玩家留下了深刻的印象(MAX版的超重当即使是防御了攻击力也极为可怕)。

其实藤堂MM的性格在官方设定中的确很有趣。香澄的格斗流派被设定为藤堂流古武术(连这个都和京差不多，不愧是青梅竹马……)，但其实无论从外形与招式上都与现代合气道极为相似。本以为香澄会是那种非常传统的古典式美女，可是根据资料显示，她最讨厌的事情居然是以前母亲传授过的茶道与日本舞……原来香澄其实也是属于日本时下的叛逆新人类呀……而最喜欢的事情是看恐怖片……最喜欢的食物是放学回家路上的肉圆……

呵呵，SNK就这样为我们设计出了一位可爱的邻家女孩形象，比起游戏中那个英姿飒爽的合气高手，在下还是更喜欢这样一个随和的小女生。

从香澄的技术来看，由于《KOF》是2D格斗游戏，想要从立体地角度来诠释合气道是不够的。因此香澄并没有完全按照现代合气道来设计招数，简化了投技，而固技更少，几乎没有。更多的是融入了许多古合气道的打击技，也就是广大玩家俗称的"架招"。这样使技术看起来更为直观。因而香澄才得以将"当身"作为招牌技。

啊，各位有没有兴趣认识这样一位可爱的MM老师呢？有机会的话还可以和她一起吹吹风啊，骑骑单车啊，看看恐怖电影啊，吃吃小肉圆啊什么的……方法很简单——只要解决两个小小的问题，第一，只要来合气课堂就够了，恩，恩，学费给你们打八折……

至于第二也很简单，潇洒地把京干掉，就OK了……

P.S.严正声明，学生因打架斗殴而入院治疗的费用，本学院概不负责……

哦，各位好，我是来自"《KOF》系列"的藤堂香澄。在游戏中经常是与父亲一齐出现的。只不过父亲最近露面的机会似乎越来越少了呢……今天由我首先带大家回顾一下合气道的历史与相关知识。不要小看它，它可以使你对合气道有更深的了解哦。好，我们开始吧！加油！

什么是合气道？



AIKIDO——合气道，现在，在世界范围内，对武术有兴趣的人却没听说这种武道的恐怕不多。但是合气道中的合气二字为何意？能够准确说出其中含义的人相信也不会很多。其实，合气道的含义并不复杂，从字面上就可以理解——合气即"融合天地万物之气"的意思。合气道以不争为宗旨，讲究"没有争斗的格斗才是最完美的格斗"；追寻一切事物应顺应自然，不可强求。而合气道中所使用的技术也都是基于顺应对方进攻的手段之上，顺势以将其制服，并没有强硬的争斗，看得出，这一理念与中国的太极拳有着非常相似的地方。都是以借对方之力来反制对方，强调借力打力，以柔克刚。当然，只制不伤更显示出合气道中"仁爱与不争"的理念。

除了格斗技术之外，合气道更注重对练习者的心灵修炼。不止是在与对方进行格斗时要随机应变，即使是在面对人生遭遇挫折与挑战时，也要正视失败，坦然面对。可以说，在现今世界上的所有武道所提倡的理论当中，合气道应该是最为儒雅与潇洒的一派。

合气道的前身

与其他新生武道一样，合气道从诞生至今，也不过短短不到一个世纪的时间。可是它已经逐渐由发源地日本走向了全世界，目前在世界范围内拥有数以百万计的练习者。这与其本身所散发出那种神秘的东方气息是密不可分的。而合气道最早是如何产生的呢？关于合气道的起源有很多种说法，可由于记载资料的匮乏，却始终没有一个非常权威的答案。目前普遍被大众认可的说法即演化自日本古代"大东流合气柔术"。

大东流合气柔术为日本古代柔术的一个分支，相传为日本清和天皇的六太子贞纯亲王所创。后来经过亲王的长子，将此技法传入了源氏家族(不要吃惊，的确就是源九郎义经的家族)。因此源氏家族武士非常精通古代柔术。(看到了吧，义经并不只精通心眼与神威哦)其中最为人称道的就要数新罗三郎义光了。

随后，义光的次子义清隐居于甲斐，改姓武田，其后人即为在日本战国历史上赫赫有名的武田一族。而大东流合气柔术也随之一起被武田家的后人继承下来。不过，由于天正三年(1575年)，信玄之子胜赖于长筱之役战败，曾经辉煌一时的武田家也开始走向衰败，被武田家引以为自豪的大东流合气柔术迅速被淹没于历史的洪流之中，销声匿迹。

接下来的几百年里，大东流合气柔术几乎被人遗忘所知。直到明治时代，武田家的后裔武田惣角才将大东流合气柔术重现于世，使其成为著名的日本柔术流派之一。而武田惣角本人也游历日本，广收弟子，其中就包括日后现代合气道的创始人——植芝盛平。

后来，武田先生于北海道去世，其子武田时宗继承了父亲的柔术技法，在北海道开办了"大东馆道场"，成为了大东流合气武术的宗家。而其弟子植芝盛平更是将所学到的大东流合气柔术与其他日本古武术相结合，加以深韵的哲理，创造出了禅武合一的神奇武技——合气道。



源九郎義経

第二课 合气道基础知识



氛 授课老师：风间飞鸟

登场作品：《铁拳》系列

啊，关于这个小妮子，想写的话还真不少。相信每一位"《铁拳》系列"的玩家可能都不会相信，明明已经是风间家单传的仁怎么就没头没脑地冒出来一个表妹……也许是南梦宫的某位大佬认为"《铁拳》系列"的女性角色数量还不够，于是就加入了这么一个来历不明的远房表妹……

自5代开始打入"《铁拳》系列"的飞鸟老师在进入本学院前可是当地小有名气的武术家，自小就接受了其父的严格训练，继承了风间流古武术。为人仗义，而且喜欢打抱不平。（好嘛，整个一女版武二郎……）不过，某日在父亲的道场来了位不速之客，打伤了其父并且砸毁了道场（各位玩家也都清楚，这些都是冯大爷所为……），回到家的飞鸟看到此情此景怒不可遏，发誓一定要为父讨回公道。（每次想到这心里总浮现起了张导的某部名片，似乎叫"飞鸟打官司"？没看过？哦，那就算了……）而后飞鸟得到消息，打伤父亲砸毁道场的人似乎也会参加第五届铁拳大赛，于是飞鸟为了替父报仇，参加了本次大会。

哦……其实飞鸟老师还是蛮热血的啦，性格豪爽且艺高胆大。估计在《铁拳5》的片头CG中各位已经见过了飞鸟老师玩单车的技术了吧。平日里喜欢与人切磋武艺，典型的热血少女。虽然有些冒冒失失，可是在学院中还是有着很好的口碑的。尽管年龄比较小，但是一身合气道技术还是非常过硬的。

我知道你要说飞鸟老师是风间流古武术的传人，我也知道官网给出的资料中也没提起合气道，但是各位怎么不看看飞鸟使用的技术呢？四方投、入身投、二教固技、三教固技一应俱全。连那身风间流古武术的行头都与合气道中的如出一辙。至于为什么流派不设计成合气道……那我问问你，某位姓芭月的小子使用的"芭月流古武术"你敢说那不是八极拳？

好了好了，不要再讨论这个问题了，总之，飞鸟老师作为我们的基础知识老师是非常称职的，各位，上课上课啦。

P.S.根据各位同学的建议，也为了活跃课堂气氛，校方尽量满足大家的愿望——我们会要求飞鸟老师在课堂上穿着大暮维人老师设计的和服的……哦呵呵呵呵……

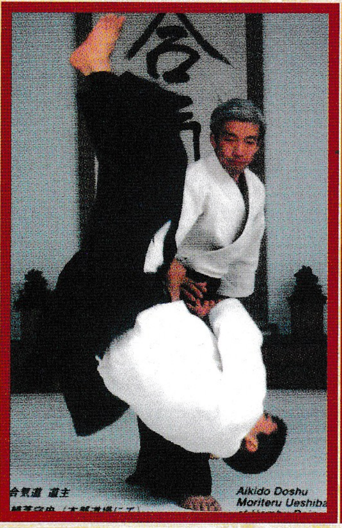
合气道流派

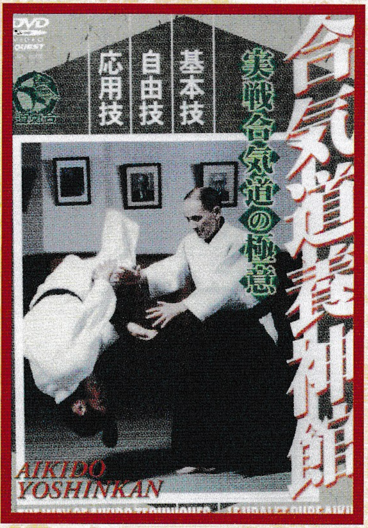
合气道发展至今天，在全世界已经拥有数以万计的练习者，合气道馆也遍布世界各地。而根据技术特点不同，合气道又被分为以下几个主要流派：

财团法人合气会

由创始人植芝盛平先生所创。前身为植芝盛平于1931年所创立的"皇武馆"，后于昭和22年更名为"财团法人合气会"。后来，植芝盛平先生去世，由他的儿子植芝吉祥丸出任合气会的第二代馆主。合气会也是目前世界上影响力最大的合气道馆。目前第三代馆主为植芝吉祥丸之子植芝守央。合气道本部道场设在东京新宿的若松町，每天都有数以百计的练习者慕名前来学习与参观。作为世界上影响力最大的合气道馆，财团法人合气会每年向世界各地输送大批优秀的师范，由于道场的创始人为合气道宗师植芝盛平，因此练习者在此可以学习到最权威、最正宗的合气道技法。虽然目前合气道流派发展众多，但是财团法人合气会的核心地位是无可动摇的。

养神馆合气道





如果说财团法人合气会的主要修炼者面向日本的话，那么养神馆合气道的眼光则放在了欧美地区。养神馆合气道的创始人为植芝盛平的亲传弟子盐田刚三。尽管并不是合气道的开山鼻祖，但是盐田刚三的名气丝毫不亚于自己的老师。根据1991年的统计，当时在海外就已经有300余所养神馆合气道场。

养神馆合气道的技术特点为动作硬朗、步伐灵活，注重实战性。这与盐田刚三当年在皇武馆学习的合气武术有关。正因为养神馆合气道的实战性强，因此日本各地警视厅中所传授的合气道技术都是来自于养神馆的。

养正馆合气道

这一流派的合气道比较特别，因为创始人望月稔曾经是现代柔道之父——嘉纳治五郎的门下，后来也曾接受过植芝盛平先生秘授大东流柔术，因此在日后创立养正馆合气道时，望月稔则更多地在其中融合了柔术的技术。

此外，望月稔是一位非常博学的武术家，除了合气道与柔术，他还精通空手道等打击技。望月稔认为，光有柔术的合气道并不完善，其中必须加入充满力度的打击技，于是一派充满着打击技巧与柔术技巧的合气道流派就这样诞生了。

与其他流派的合气道不同，养正馆合气道除了正统的合气道技术外，还包括拳法、腿法、绞杀技甚至舍身技。其门下弟子更是都要精通各种格斗技巧以及武器，可以说是融众家之长为己用。

P.S.望月稔一向认为，单纯地延续老师植芝盛平的教学模式是不符合时代要求的，武术必须符合时代的进步才能更好地发展。因此，望月稔在教学中更多地考虑到现代普通人的生活模式。笔者个人认为，有这种符合时代进步的武术精神，发展才会更加迅速。

心身统一合气道

心身统一合气道的创始人为藤平光一，他是合气本部自创始人植芝盛平逝世之后，段位最高的导师。后来因为与本部在指导意见上出现了分歧，于是离开了本部而自创了心身统一合气道。与养神馆一样，心身统一合气道也主战海外，而且在世界各地都建立起了属于自己的道场。尤其在北美洲、澳洲，心身统一合气道以其修身养性的特性与利于护身的技术而受到了非常多练习者的喜爱。

P.S.心身统一合气道以"流水"为技术特性，与对手实战中，会力求如流水般柔和。而且在技术动作中加入了非常多的跳跃技巧，这一点是其他流派中所不具备的。

富木流合气道

创始人为富木谦治，与养正馆创始人望月稔一样，富木谦治也曾经是嘉纳治五郎的门下弟子。当时，刚刚创立合气道的植芝盛平正向嘉纳治五郎先生介绍自己的新武道，而嘉纳治五郎先生也被这种新武道吸引。于是向植芝盛平推荐了一位自己门下出色的弟子，而这位得意弟子，就是富木谦治。

富木谦治也没有枉费老师的一片苦心，他跟随自己第二个老师植芝盛平一直勤奋学习了十年，得到了植芝盛平的高度评价，也是第一个被授予"免许"的弟子。（"免许"是日本传统武术中的一种等级评定，日后合气道本部所规定出所有得到免许的练习者，都相当于八段的段位。）

富木谦治于1967年正式开设了自己的道馆，而他也是第一个提出竞技合气道的人。可以说，目前日本的竞技合气道开展得如此广泛，富木流合气道可谓功不可没。



気 礼仪课老师：梅小路葵

登场作品：《VR战士》系列

如果说论资历，梅小路葵绝对不是学院中最老的，但是如果说技术，梅小路葵绝对是所有学院教师中最正宗的。

不是什么风间流古武术、不是什么八极圣拳+合气、也不是什么爱尔兰暗杀术，在SEGA格斗学院的毕业证书上，梅小路葵的流派就是简简单单几个字"合气柔术"。而这简单的几个字与这名刚刚毕业的女大学生就伴随着广大《VF》玩家走过了3代与4代。



各位好，我是担任各位第三课的老师梅小路葵，以前应该在《VR战士》中和您见过面的。目前还在修行中，最近正忙于第五届大会的比赛，不知道布拉德那家伙是否还会出现……今天就由我来为大家讲解一下合气道中所要注意的一些规范与礼仪吧，还请各位多多指教。

由于从3代才初登场，梅小路葵算不上老资格角色。而且由于拥有过多的返技，因此并不容易上手，被定义为上级者使用角色。这从一定角度限制了梅小路葵的使用率，不过依然有许多玩家无怨无悔地坚持使用她，在下觉得原因除了打法与风格的吸引力外，还有许多玩家是被她那种典型的大和抚子气质所打动了吧。

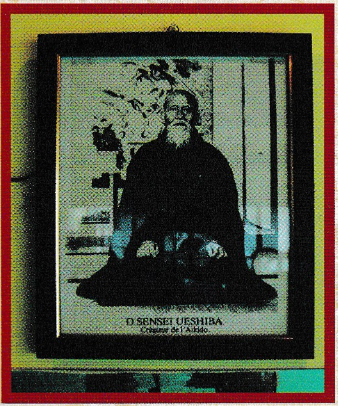
毫无疑问，"《VF》系列"向来被认为是最接近真实的格斗游戏，因此梅小路葵的合气技术在游戏中也得到了非常忠实地再现。无论是固是投还是当身，都被非常真实地还原。可是与现代合气道相比，梅小路葵的技术中明显加入了许多古代柔术中才包括的打击技巧，因此可以看作是典型的日本古派合气柔术。

由于机能更加强化，我们在《VF5》中见到了更加漂亮的梅小路葵，与4代相比，梅小路葵变得更加靓丽动人，同时角色性能也稍有所提高，虽然并不及结城、影丸的使用率那么高，却依然赢得了不少玩家的芳心。

根据官方网站所给出的故事情节，梅小路葵参加第五届《VF》大赛的目的是为了教训布拉德，以在下看来，应该是被布拉德的坏坏魅力所吸引才是——估计一对欢喜冤家的恋情又要从第五届大会开始了吧。女孩子的心思有时就是奇怪呀，正所谓："女孩的心思男孩你别猜，你猜来猜去也猜不……"（众人拔刀，笔者逃……）

合气道礼仪

作为一种对心灵的修行，合气道练习者要时刻注意自己的言行举止。无论是在练习中或者是生活中，合气道的礼仪规范都将会使你成为一位谦逊而富有内涵的人。就像文章开头所阐述的观点一样，如果一种格斗技失去了礼仪规范，只会沦为野蛮的工具。所以合气道中礼仪规范的重要性丝毫不亚于格斗技术。



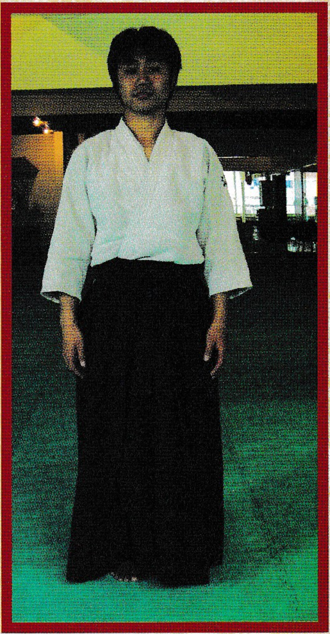
好，我们首先从着装上入手——合气道练习者在进入道场时必须身着合气道服，即使是再炎热的天气，也要保持着装的整洁与得体，衣冠不整会被视为对道场与老师的不尊敬，尊敬是建立在相互基础之上的，这是最起码的礼节。

其次，在进入道场之前，要正对道场行礼，以表示对道场的敬意。进入道场时切记脱掉鞋子。在入场后，要向供奉在道场中央的国旗或者宗师像行礼，之后才可以进入普通练习。

合气道最标志性的礼仪应该是坐式的鞠躬礼了。在合气道练习当中，我们经常可以见到无论是教练还是学员，每一位在场的练习者之间都会相互行礼以表示对对方的问候与尊敬。而在练习合气道的过程中，练习者会逐渐将这种谦逊与友爱之心带入日常生活，逐渐成为一位拥有不凡气度的谦谦君子。

合气道服装

合气道的服装是非常有特色的。首先，它在不同级别的练习中身上有着不同的区别。一般我们看到的合气道服装分为上下两套，上身是白色的直襟上衣，下身为黑色裙裤。不过，这条黑色的裙裤并不是每个人都可以穿的，在合气道专用语中，黑色的裙裤被称为"HAKAMA"，这种服饰也许各位曾经在众多反映日本古代的影视作品中见到过，它原本是日本古代传统武士服饰的一种，后来在日本现代武道中也被保留了下来。（例如剑道、弓道等）而在合气道中，只有上



段之后的练习者才可以穿着HAKAMA。(女性练习者三级以上就可以穿着HAKAMA)而HAKAMA本身也有着其特殊的含义——它的前后共有七个褶，分别代表了仁、义、礼、智、信、忠、孝七个不同的含义。段以下的练习者所穿着的还是白色的道裤，扎不同级别的腰带，这点与其他现代武道相同。那么合气道中的级别是怎样区分的呢？我们接下来就来了解一下合气道的级别与段位。

段位认证

合气道的段位设定比较有意思，首先它与其他武道一样，分为段与段前级。最高段位为十段，当然了，这属于荣誉段位，要授予为合气道做出特殊贡献的人。至于段前的级别分为两种，一种是美式的六级，初段以上可以系黑带，而最低的六级为白带，依次向上为黄带、橙带、绿带、蓝带以及一级的咖啡带。而另一种则是日式的五级，即五级最低、一级最高，但是在初段以前，腰带并没有颜色的分别，都是统一系白色的腰带，初段之后就可以系黑色腰带了。这点与日本的讲道馆柔道级别极为相似。

但是在这里需要注意的是，各个不同的合气道流派是并不相互承认的，因此，如果想要取得其他流派的级别认证，就必须投入其门下重新学习。

P.S.为我们今天做示范的天瀛合气道馆所采用的就是日式五级的段位制度。

关于合气道比赛

其实，植芝盛平在最初创立合气道的宗旨就在于培养门下弟子的不争与慈爱。他认为，一旦有了输赢之分，就会不可避免地产生骄傲与自卑。因此，为了避免门下弟子的日后有耀武扬威之心，植芝盛平规定合气道门下弟子不允许私自与他人较量。而后来为了继承创始人植芝盛平所追求的宗旨，所有合气道场也都继承了这一教诲，只进行教学与演武，并不设立比赛。因此，目前除了欧美一些合气道协会之外，世界上所有合气道联合会都是不设立比赛的，这点与其他对抗性武术有着非常大的区别。

P.S.由富木谦治所创立的富木流合气道为了与现代社会接轨，第一个提出了竞技合气道的概念，但是目前在日本，绝大多数的合气道场还是没有参与比赛。

韩式合气道

在这里有必要和大家了解一下这方面的相关知识。大家首先要澄清一个概念，虽然都称为"合气道"，但是韩式合气道与日式合气道是完全不同的两种武术，并且各个方面都有着非常大的区别。各位千万不要将两者混为一谈。

韩式合气道发源自上世纪50年代，与植芝盛平先生所创立的日式合气道完全没有起源上的关系。因为其实用性与抗暴性强的特点，如今的韩式合气道已经成为了韩国三大武术之一，并且在韩国的警察与士兵的训练科目中，接受韩式合气道的训练也已经成为了必修课程之一。

那么二者究竟有着怎样的不同呢？首先从字面上看，虽然同为"合气道"，但是在世界范围内日式合气道被称为"AIKIDO"，而韩式合气道则被称为"HAPKIDO"，这是最明显的差别。此外，二者从服装上也有着非常



明显的区别——日式合气道分为黑白上下两种颜色，而韩式合气道则以一身黑色为主色调，这也是区别之一。

我们再来看看格斗方面的理念，日式合气道讲究以制为主，以及与仁慈的心去感化对方；做到尽量不伤害对方；而韩式合气道则更偏重于实战性与杀伤力。力求以最直接、最有效的办法使对方失去战斗能力，这点似乎与其他以打击技巧见长的武道更为相似。

二者在格斗技术上更是有着本质上的差别——日式合气道比较注重固技与投技，而在韩式合气道中，投技与固技只是其技术中的一小部分，韩式合气道则更注重各种以拳腿膝肘为主的打击技巧，甚至加入了飞腿与地面技术。因此可以说，除了名字之外，两种武术可以说是天差地别，希望各位在看过今天的专题之后，以后再见到类似的问题就不会再将两者搞混了。



第三课 实战合气道讲座

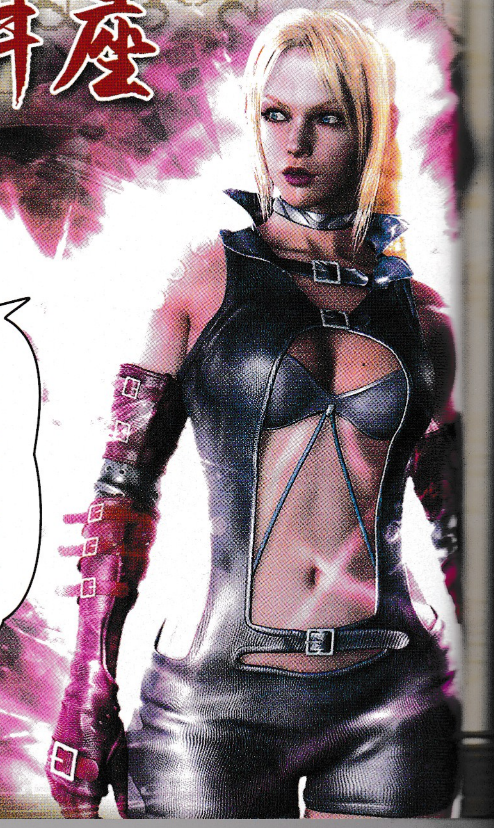
氛 任教老师：尼娜·威廉姆斯

登场作品：《铁拳》系列

今天为我们担任实战讲座的这位美人老师可是大有来头。相信各位喜欢3D格斗游戏，尤其是"铁匠们"对她肯定不会陌生。她就是来自《铁拳》系列"的大人气角色、来自于爱尔兰的冷艳玫瑰——尼娜·威廉姆斯。

惊艳的面容，性感的身材加上超强的角色性能——这些就足以使尼娜轻而易举地步入到了"《铁拳》系列"的S级角色当中。自《铁拳》初登场至今，尼娜也成为了系列中为数不多的全勤出席角色，而随着系列更新不断，尼娜的性能也越来越强大。那快如鬼魅的8帧拳加上众多令人恨得牙根发痒的择使无数人爱上了她，同时也使无数人恨透了她。许多玩家甚至认为尼娜的使用者其实是太过分依赖角色的性能而并不是真正的技术出众，就像《铁拳5》中的史蒂夫一样过于强大而破坏了游戏的平衡度。可能正因为如此，在《铁拳DR》中我们见到了被削弱的尼娜与史蒂夫。(真不愧是母子呀……)不过

怎么，找到安娜的消息了吗？如果想与我谈什么生意，先付定金，这是规矩……别哭丧着脸了，这么简单的技巧都掌握不了，你这样也算是男人么？哼，教你们这些家伙简直是在浪费我的时间……怎么？身上连一分钱都没有吗？TIME TO DIE……



不齿与反对的声音始终无法掩盖尼娜高涨的人气。在玩家的一致好评中，南梦宫发现了这位冷美人身上所潜藏的商机，于是干脆推出了以尼娜为主角的动作游戏——《慢性死亡 铁拳尼娜》。在这款游戏中，玩家们终于可以了解一些尼娜与其姐妹安娜的身分之谜终，当然，南梦宫也赚取了不少的银子。而作为外传作品，尼娜也终于可以像劳拉一样，不必拘泥于《铁拳》正统的世界观，单枪匹马地做一个真正的游戏女强人了。

浏览《铁拳》的官方网站后发现，尼娜的流派为爱尔兰暗杀术+ 合气道。而在游戏中我们的确可以见到尼娜所使用的合气道技术。例如投技中的上步四方投，以及倒地后追加的固技等，虽然与合气道的技术一样，但是身为暗杀者的尼娜可丝毫没有“只制不伤”的想法——管你是胳膊大腿，该折的折，该掰的掰，毫不含糊。毕竟人家的流派是爱尔兰暗杀术为主，杀手自然是出手必伤的。

应该说，尼娜只是吸取了一些合气道的技术，而并没有吸取合气道的理念。将合气道技术转化为杀人技，估计只有这位金发冷美人能做得出来了……不过正因为这样，本学院才不惜重金将其招至帐下，相信有了这样一位另类女教师，学校的课堂纪律肯定是没问题。（哪个小子敢扰乱课堂纪律，直接喀嚓掉……）不过，估计心甘情愿地将脖子伸出来让尼娜姐姐喀嚓的毒男们应该不会少，谁让人家那么喜欢性感大姐呢？就算是有了年龄相仿的儿子又有何妨……看了看学院近期的入学人数猛增，呵呵，还真是划算呀……

实战讲座始动

由合气道的格斗理念所至，它的技术也与其他武道有着非常大的区别。和为大家介绍过的柔道一样，合气道的总指并不在于杀伤，因此主要在于制服对手。概括一点说，合气道的所有技术特点可以用三个图形来定义：圆形、方形和三角形。

圆形

合气道中所有的投技与步伐的运动都可以被归纳为圆形，如果各位自己观察后就会发现，无论是将对手摔投出去的轨迹还是进攻时上步与转身的方向都是以圆形为主的。

方形

方形指的是合气道中的固技，以固技中的二教与三教为例，在使用固技的时候，自己和对方的手臂呈方形，也就是说，只要做到这点，就标志着你已经做出了一个标准的固技。

三角形

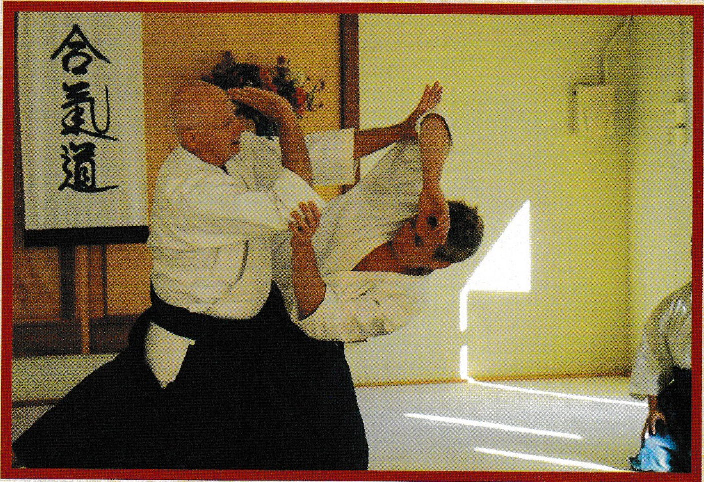
合气道中的站立姿态以三角形为主，这种上轻下重的姿势可以将自身的重心降低，使对方不能轻易地将你摔倒，稳如泰山的下盘才是防守的坚固保障。

而有趣的是，最初的合气道中所包括的技术与早期柔道完全相似，共包括投技、固技以及当身技。当然，武道若想发展，就必须面向大众，使它变得更加通俗化。因此现代合气道经过逐渐演化，也逐渐将危险的当身技取消，只留下了固技与投技。虽然同样是投技，可是合气道中的投与柔道中的投却存在着非常大的差距。（虽然目前合气道中保留了为数不多的当身技，但更多的时候，当身技是作为投技与固技的辅助练习手段出现的。）

在介绍投技与固技前，我们有必要先了解一下合气道中的受身。如果你喜欢格斗游戏，那么就不会对这个词语感到陌生，之前在忍术专题中，在下也曾经做过类似的介绍。不过合气道中的受身与忍术中的受身并不完全一样，应该说是更加完善，一共分为前受身、后受身、空翻与飞身四种。这四种受身技术的作用都是一样的，即在受到对方的摔投时，减少自身身体因为落地而对内脏与骨骼所产生的震动，这样就可以使摔投技的威力降至最低。是一种非常实用的技术，各位玩家可以将其理解为使对手招式的攻击威力减半。此外，合气道的受身也要注意双脚的落地方式，普通人被摔投后都是双脚脚掌同时重重落在地上，这样除了身体的伤害外，双脚也会有不同程度的震伤。正确的落地应该是在被摔投时，落地瞬间将一条腿弯曲过来，使小腿呈折叠状，先着地进行缓冲，另一条腿尽量侧转，这样可以有效地避免震伤双脚。（各位可以留意一下下面技术解析中的受身动作）当然，能够在受到攻击时冷静地使用正确的受身方法，这是需要通过刻苦练习才可以达到的。

投技

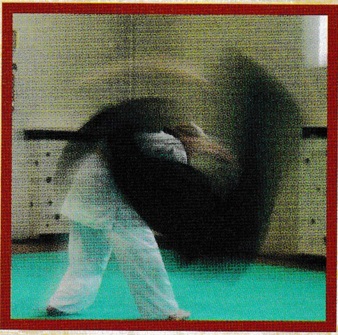
合气道的投一共分为：四方投、小手返、天地投、呼吸投、腰投、回转投、入身投与十字投八种，但是所演化出的变化却是非常多的。由于对方使用的攻击手段不同，例如使用单手抓、双手抓、正半身单手抓、正面打，侧面打等攻击手段，合气道练习者就可以根据对方所使用技术的不同方法来做出各种技术演变。可以说，合气道技术并不只拘泥于统一的动作，而是可以根据不同情况随时发生变化，力求使出最有效的技术动作将对手迅速制服。与柔道的投技不同，合气道中的投技并不是依靠对对手进行大力摔投而造成伤害，它更多的是利用反关节技使对手不得不倒地，从而进入被控制状态。而合气道中的投技与固技中还有着“前方”与“后方”的区别，所谓“前方”指合气道练习者面对对方攻击上前迎击，直接将对手制服，而“后方”则是指练习者在迎击的同时配合步伐移动至对手身后将其摔倒。从投技的图解中，各位就可以体会到前方与后方的意思了。



固技

合气道的固技数量只有五种，根据固定姿势不同分为一教、二教、三教、四教、五教。虽然从种类与数量上要远远少于柔道，但是每一种都非常实用。固技通常适用于倒地后对手或者配合投技使用，同样最后是利用反关节来达到控制对方的目的。

此外，合气道的技术名称很有意思，它综合了攻击者的攻击手段与防守者的反击方法，例如“正面打四方投”就是指对方使用正面打进攻，而防守者使用四方投进行防守反击。各位了解了这个规律后，看到下面的技术解析才不会一头雾水。



实战解析

笔者按：由于在合气道中由变化而演变出的技术实在太多，而篇幅有限，因此我们只能着重向大家介绍一些有代表性的技术，敬请见谅。（以下对手为进攻者，合气道练习者为防守者）

投技

1.单手抓四方投：这是非常典型的合气道投技。首先进攻者单手抓住防守者的手腕，此时防守者右脚向左前方迈出一步，同时用另一只手反抓进攻者手腕，由于进攻者的手腕呈反关节状态，因此防守者被抓的手腕得到释放。此时的防守者已经身靠进攻者的背部，防守者将进攻者的手臂向高带起，最后防守者抓住对方已经呈90度折叠的手臂用力向对手身后拉下，对手会因为肩部反关节受到限制而被迫摔倒。

2.侧面打入身投：这是一种以破坏对手重心为主的投技。进攻方以侧面打进行攻击（侧面打可以想像为拳击中的侧摆拳或者空手道中的手刀）防守者轻轻接住对方的攻击，注意不要硬碰硬，而是力求柔和为主，紧接着抓住进攻者的手腕向下拉，不要拉上臂，因为手臂末端才是容易控制的地方。 防守者迅速上步至对方身后，同时拉住对方的手臂，与对方处于平行状态，拉住对方手臂迅速向对方向其身后推下，由于之前的一拉一推，对手的重心被破坏，防守者利用惯性成功将对手摔倒。

3.双手天地投：这种投技讲究以巧取胜。首先进攻者两手牢牢抓住防


单手抓四方投1


单手抓四方投2

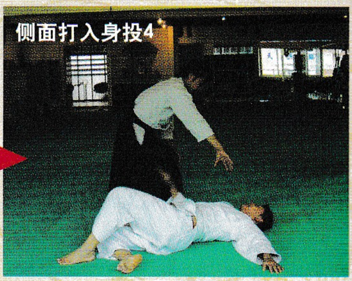

单手抓四方投3


单手抓四方投4


侧面打入身投1


侧面打入身投2

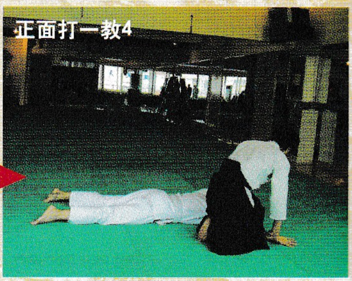

侧面打入身投3


侧面打入身投4


正面打一教1


正面打一教2


正面打一教3


正面打一教4

守者的双手，看似非常牢固，无法挣脱。巧妙的是防守者并没有去用力挣脱，而是左脚向左前方迈出一步，同时以自己的双手将对方双手带向其右方四十五度，同样是由于重心被破坏，进攻者虽然手并没有松开，但是却已经由于身体向后方四十五度的倾斜而摔倒。

固技

1.正面打一教：进攻者使用正面打击，可以是空手，也可以看作是手持菜刀等可以进行劈击的凶器。防守者举手迎击，托住对方的手腕部，这一点非常重要，一定要托准，否则会被凶器所伤。防守者顺势双手抓住对方手臂，在其手腕处用力反拧，使对方攻击手无法再进行攻击并且呈反方向，疼痛会使其被迫单膝倒地，此时只需要继续向前方用力推其手臂，对方只能随着力量伏倒，而防守者迅速使用一教固技对对手臂进行固定。

2.正面打一教后方：与一教前方非常相似，同样是对手举手劈击，防守者托住其手腕部迎击。所不同的是在托住对方手腕后，防守者右脚向前做180度的上步加转脚，同时反扣住其手腕，然后要做的就与一教一样，使用一教将对手固定住就OK了。

3.后方双手抓三教：这是运用熟练的步法才能做到的技术。如果在身后被对方抱住或抓住是很危险的，因此一定要有熟练的经验来处理这种情况。在图中我们看到，防守者虽然在身后被对手抱住，但是却猛抬双手并且同时向对手侧面转步，所以我们才会看到进攻者由主动变为被制的情况，最后被防守者以三教固定。

投技+固技

合气道是一种很讲究变化的武术，它会因为对手的变化而变化，如行云流水般随意。因此它的两种主要技术是可以相互配合使用的，例如下面的**刺击小手返二教**，就是非常典型的投技与固技组合。

首先，进攻方以防守者腹部为目标，手持凶器进行正面刺击，防守者迅速转身上步避开刺击，并且以左手控制住对方刺击手，紧接着防守者双手用力将对方持凶器的手向外侧反转以至于使对方由于小臂被控制而被迫摔倒，最后防守者对已经倒地的对方进行二教固定，完全控制对手。

坐技

这种技术比较特殊，世界上任何一种武术都提倡首先进入主动状态，这样才有利于进攻，可是合气道却与众不同，它可以在任何状态下适应任何一种进攻方式，即使是在坐着的不利状态下，也可以将对手制服。据说当年植芝盛平曾经对弟子许下承诺，可以随时对自己进行偷袭，（甚至包括睡觉时）而只要得手就可以直接晋级为9段。结果，一直到他逝世，包括盐田刚三在内的所有弟子都没有能够成功得手，原因就在于植芝盛平已经将合气道完全演化为一种随机应变的本能自卫术，这一点是任何武术都所不具备的。从下面这组**坐技正面打一教**中，我们应该就可以看出这一点。从对手正面劈击到最后被一教固定制服，只有仅仅几个动作，却是如此简单有效。


双手天地投1


双手天地投2

一人对多人

很多人以为合气道只适合于一对一的单独打斗，其实不然。下面所演示的**双人多手四方投**就向我们证明了这一点。首先声明，这并不是事先编排好动作，当时两位进攻者的确紧紧控制住了防守者的双手，而防守者只是轻松地运用步法的移动，就将两名进攻者由主动变成反关节被制以至最后摔倒。这充分地向我们证明了一点：合气道也是可以以一敌众的。虽然有人指出在合气道演武中的一人对多人有表演的成分，可是在下认为，只要步伐与技术能够运用得体，在现实中也绝对可以见到有如史蒂芬·席格动作电影中的经典场面。

通过上面的实战解析，各位是否对合气道有了更深一层的了解了呢？其实，有许多人认为合气道的格斗理念会对其实战性有所限制，其实并不是这样。由于合气道提倡宽容与仁爱，因此所有技术都是点到即止。如果不是每一位练习者都怀着这样一颗友善的心，合气道中的固技与投技一旦施展起来是非常具有杀伤力的。而一旦当危险真的来到面前，一些追求杀伤力的打击技可能并不能做到将对手一击制服，而合气道恰恰会使练习者掌握这一刹那的致命一击，在千钧一发之际使自己化险为夷，这是打击性武术所无法比拟的。合气道创始人植芝盛平先生曾经说过，在现代武器面前个人所修炼的武术修为根本是微不足道的，只有如何有效地使用武术才是值得思考的，因此才会提出与世不争的格斗理念。合气道并不会过分强调自己的强大，但却在你最需要它的时刻才显露出它的真正价值。也许，这种淡然与恬静的处世态度，正是合气道潇洒的独特魅力所在吧……


正面打一教后方1


正面打一教后方2


正面打一教后方3


正面打一教后方4


后方双手抓三教1


后方双手抓三教2


后方双手抓三教3


后方双手抓三教4


刺击小手返二教1


刺击小手返二教2


刺击小手返二


刺击小手返二教4


坐技正面打一教1


坐技正面打一教2


坐技正面打一教3


坐技正面打一教4


双人多手四方投1


双人多手四方投2


双人多手四方投3


双人多手四方投4

课外读物 合天地气，创禅武道

氣

授课教师：吉斯・霍华德

登场作品《饿狼传说》系列、《KOF》系列

对于这位大佬，还用得着在下更多介绍吗？相信每一位SNK的死忠都不会忘记这么一位喜爱高空极限运动的BOSS吧。作为本次合气课堂中惟一一名男性教师出场，绝对算得上一大腕儿。因此必须大书特书一下。

吉斯大佬绝对称得上是一位枭雄——为了达成自己的野望，他不惜背叛师门、杀死自己的师兄杰夫而夺取了秦之秘传书；同时，为了使自己成为绝顶高手，吉斯又学习到了许多其他流派的武术。（这其中包括学习了极限流的龙虎乱舞而自创了死亡咆哮）但其残忍的性格却并没有改变，他所学习的所有武术都成为了杀人技巧——甚至在向玛丽的爷爷学习过当身技之后，也将老人家杀掉灭口……之后，吉斯又以自己的势力称霸了整个南镇，并且在南镇建造了象征自己无上权利的吉斯之塔。虽然最后被特瑞兄弟所击败而坠下高楼，然而玩家们在通关画面中可以看到，吉斯并没有死。在潜伏了许久之后，吉斯于《饿狼传说》第五部《Real Bout》中再次作为最终BOSS登场，但最后还是没能战胜特瑞兄弟，于1995年的某天再次坠楼身亡，享年42岁……可以说，吉斯以其阴险的性格与成功的形象刻画深入人心，他充满罪恶的一生也成就了自己SNK游戏史中不可多得的经典BOSS形象。特别

是他与特瑞兄弟“每战必输，每输必跳”的特点已经成为了众玩家们津津乐道的话题。

阴险、狡诈、狠毒、自私、残忍……这些词语来形容吉斯一点都不过分。无论是作为同门师兄弟、作为父亲还是作为弟子，吉斯都完全颠覆了自己的身分与亲情。一切的一切都是以自我为中心，就连亲生儿子洛克因为母亲病危来向他求助时，他也是冷冷地将其拒之门外……反而倒是对身为养子的比利颇有些父亲的样子，难道这里面又潜藏了什么不为人所知的秘密么？（又是一个什么因为财产而引发的私生子谋杀大冤案……）可是就是这样一个冷血的家伙，居然在广大玩家中拥有着丝毫不逊色于特瑞的人气。看来真的应了那句“男人不坏，玩家不爱”呀……（如果您是女性玩家，那么请参照吉斯大人年轻时的玉照，绝对是金发碧眼的帅哥呀。）

其实，吉斯的格斗风格中的确包含了合气道的技术，投技与当身技绝对有板有眼。只不过在随着饿狼传说系列的进化，吉斯的招数也越来越杂。到最后变成了八极圣拳+空手道+合气道+当身技+等等等等……而且其本身也是个融合了飞行道具、投技与当身技的强硬角色。其实当初给在下留下印象最为深刻的就是吉斯那无比眩目的HAKAMA。（居然是橘红色，要知道，普通段位的合气道高手也是黑色裙裤……当时还以为此人是某位吉普塞舞蹈家呢……）

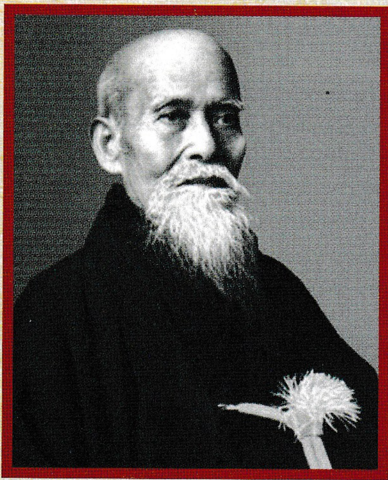
唉，如果抛开人品不谈，吉斯大人绝对是今天几位授课老师中实力最强的一个。也有资格获得更高的提升空间，最起码做个政教处主任是没有问题的。怎奈其私心太重，而且酷爱高空坠落运动，动不动就在教学主楼过瘾，搞得大批学生围观并且纷纷效仿。为了保证学生的人身安全与心理健康，经过学院领导商议后决定，吉斯大人只能作为外聘名誉教师，来为各位讲讲课外故事了，唉！可惜，可惜……

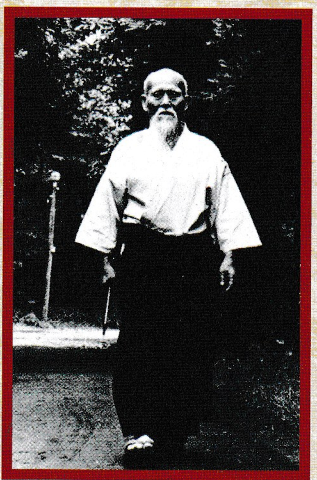


如流水一般轻柔，如春风一样随意——合气道不追求单纯的破坏力，而在于对修炼者“心”、“气”、“体”的修炼。只有做到以上三点，合天地万物之气，顺世间百态之势，才能真正地体会到合气道的玄妙之所在。也许，它本身就是如此飘然与潇洒，就有如那缭绕于众峰之巅的流云一般。

这样潇洒与富有哲理的武学的创立并非一朝一夕，其中包含了创始人一生的历练与磨难。想要了解合气道究竟是如何产生的么？那么我们就从创始人植芝盛平的生平说起吧……

1883年12月14日，合气道创始人植芝盛平出生于日本和歌山市西牟娄郡西那谷村。年幼时的他属于那种并不强壮的孩子。（看到了吧，以后见到身体虚弱的小孩不要妄下断言，人家说不定就是日后的武学宗师。）由于身体比较虚弱，因此常常受到其他玩伴的欺负。不过据说年幼的植芝盛平非常喜爱读书，而且所阅读的书籍包罗万象，从文艺到历史，从小说到诗歌，无所不读。后来为了能够使他的身体更加强壮起来，植芝盛平的父亲开始教他练习游泳与相扑，这使植芝盛平的身体素质一天一天强壮起来。明治34年（1901年），刚刚年满18岁的植芝盛平只身前往东京发展。在东京，植芝盛平被当时盛行的日本古代柔术所深深吸引，毅然将柔术作为了自己武学之路的起点。虽然身体素质并不十分出色，但是出色的观察力与记忆力使他很受老师的喜爱。就这样，年少的植芝盛平逐渐掌握了“起倒流”与“神阴流”柔术的技术。此时的他已经从那个体弱多病的孩子成长为一名柔术高手了。





1903年，20岁的植芝盛平应召入伍，并且参加了于1904年爆发的日俄战争。虽然最后日本获得了最后的胜利，但是战争的残酷给当时刚满20岁的植芝盛平的心灵留下了难以磨灭的创伤。复员后，植芝盛平回到老家，在当地开设了一家柔术武馆，传授日本柔术。而此时的他也并没有自满，依然虚心地向各路高手学习请教。期间就曾受到了柔道名家高木喜代士与“柳生流”柔术高手中井正胜的指点。

后来，植芝盛平前往北海道。在那里，他遇到了“大东流合气柔术”的传人武田惣角先生，两人一见如故。后植芝盛平拜于武田惣角门下，开始学习大东流合气柔术。可以说，正是由于接触到了以柔克刚的“柳生流”与“大东流”柔术，才为植芝盛平日后创立合气道打下一个技术雏形。

在通过与许多武学高手们的交往中，植芝盛平逐渐了解到了自己的不足与缺点，而他也在一点一滴地积累着各种经验与技术，谦逊与积极的态度使他逐渐结识了一大批当时著名的武术家。大正六年（1917年），植芝盛平收到家书得知父亲病危而连夜赶回故乡，在路途中的植芝盛平于大本教本部为父亲祈祷平安，并在此时结识了名家出口王仁三郎。后来，父亲过世，受到打击的植芝盛平又得到了出口王仁三郎的帮助，而也正是因为出口王仁三郎的资助，植芝盛平得以移居东京，并且开设了属于自己的“植芝拳馆”。可以说，出口王仁三郎虽然与植芝盛平并无师徒之名，却可以称得上是植芝盛平心灵上的导师。在开馆收徒的过程中，植芝盛平开始意识到，自己并不能一味地传授传统柔术，这样只会限制自己在武学上的思路与设想。于是他开始试着将自己所学习到的柔道与柔道技术相结合，摸索出一套新的武学思路。1922年，植芝盛平第一次提出了“合气”的概念，所谓“合气”就是指要处处符合自然规律变化，随其而行。于是将自己的新武道命名为“合气武术”。

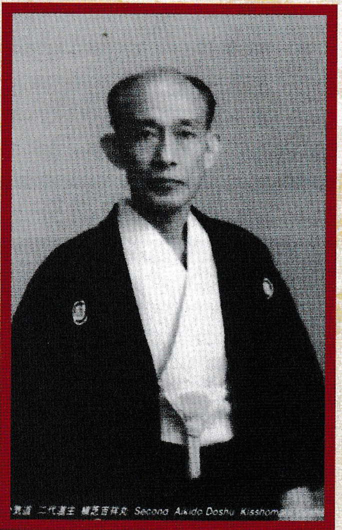
刚刚创立的合气武术起初还并不为人所知，后来，植芝盛平得到了出口王仁三郎的鼎立相助。在他的大力协助下，合气武术也越来越被人们关注。1924年，出口王仁三郎前往蒙古，植芝盛平也随之同行。在蒙古的日子里，植芝盛平依然坚持着自己的武学之路，不断地完善着刚刚创立的合气武术。

后来，蒙古军队与当时中国东北的军阀张作霖进行了一场战斗，而植芝盛平也同在蒙古军队中。结果，蒙古军队大败，植芝盛平侥幸逃脱，经历了九死一生的磨难后才艰难地回到了日本……可以说，这次战争又再一次地使植芝盛平认识到了武术在现代兵器面前的渺小，即使一个人的武功修为再高，到了战场上也不过是一颗

普通的棋子，一样会死于非命。

经历了生死考验之后，植芝盛平心中已经对当时自己所创立的合气武术的初衷产生了不同的想法——他觉得一个人的武学修为并不能只局限于杀伤与破坏，而是应该通过修炼来达到与天地万物和谐一致，暴力并不能解决一切，而武术更不能变成暴力的替代品。可以说，日后植芝盛平一直要求弟子要以宽容与仁爱来对待人生，就是希望他们明白这样的道理。

在当时的武术还局限于如何对对手进行杀伤和打击的时候，植芝盛平可以从另一个角度来对武术进行定义，这不得不说是一种理念上的突破。在理念上受到了巨大变化之后，合气武术的技术风格也发生了实质性的改变。这使得有更多的非武术练习者加入到练习合气武术当中来，也为合气道日后的发展奠定了良好的群众基础。



1926年，新生的合气武术终于开始受到政界的关注——日本海军大将竹下勇慕名前来拜访植芝盛平。在与植芝盛平的交谈与观摩中，植芝盛平的谦逊与风度让竹下勇非常钦佩，同时他也非常欣赏合气武术，于是决定将自己的家产赠送于植芝盛平，以此来扩大合气武术在东京的名望。（天啊，家产说送就送，这就是男人间的友情么？）

1931年，植芝盛平于东京牛入若松街建立了自己的合气武术总部，取名为"皇武馆"。此时的植芝盛平决定以皇武馆为中心，收徒授课，着力向全日本推广自己的新武道。而当时所收的徒弟当中就包括日后创立了养神馆的盐田刚三。

1936年，植芝盛平将新武道正式命名为"合气武道"，至此，合气武术才真正地从理论与技术上获得了新生，现代合气道开始登上了世界武学的舞台。这一年，植芝盛平53岁。

1940年，已经成为财团法人的合气道团体被日本政府所承认，植芝盛平终于可以使自己的合气道走入了日本的每一个角落，可植芝盛平的志向并不仅仅局限于此。他最大的目标，不只是日本。

正当植芝盛平踌躇满志地准备进军海外的时候，二战爆发了，曾经目睹过战争残酷的植芝盛平不得不暂时放弃了合气道的推广，退隐岩间，过着务农习武的日子。而刚刚成立的合气法人会也被战火所吞噬，化作了一片瓦砾……

战后，日本已经进入了大萧条时期，百废待兴，合气道亦是如此。不过，此时的法人合气会代表已经由植芝盛平转为其子植芝吉祥丸。1946年，刚刚毕业于早稻田大学的吉祥丸毅然由父亲手中接过了复兴合气道的重担，开始了艰难的复兴之路。

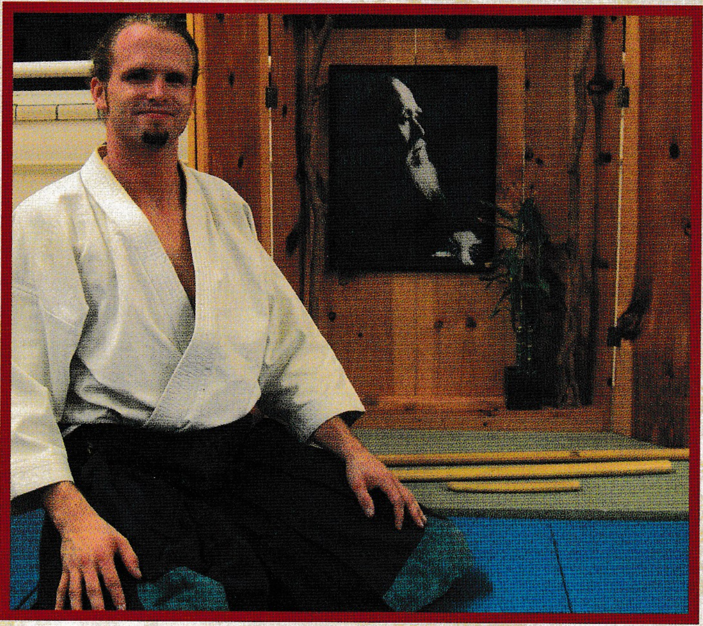
刚刚开始复兴合气道是非常艰难的，练习的弟子不过寥寥几人。而且由于合气法人会已经被炸毁，场地也是个亟待解决的问题。但是这一切都没有难倒吉祥丸，他带领门下弟子坚持不懈，使合气道在绝境中求生。为此，他还特意举办了合气道的春季、秋季讲谈会来扩大宣传。1950年，更是一手策划了日后著名的合气道杂志——《合气会报》。

1953年，日本经济开始了战后的缓慢复兴，合气道的复兴之路也开始逐渐明朗起来。吉祥丸把握住了这一关键时机，为此，他放弃了在大阪的商务工作，决定为复兴合气道而努力。这种气魄感动了父亲，植芝盛平决定将合气法人会完全交给吉祥丸主持，于是吉祥丸开始了自己一系列的改革措施——先是扩大宣传，改善道场环境，广收门下弟子，将《合气会报》改版成了《合气道新闻》，原来的春季与秋季的讲谈会更是更改成了"全日本合气道演武大会"。此外，吉祥丸认为父亲最初闭门授徒的思想对于合气道的复兴是很不利的，于是，他又努力说服了父亲与其他合气会的法人代表，大家纷纷对公开传授合气道表示赞同。

在吉祥丸的一手策划下，1956年9月，合气道的第一次公开演武大会在东京举行，轰动日本。而表演的最后一天，73岁高龄的植芝盛平亲自登台演武，观众都被其近乎其神的技艺所倾倒——合气道公开演武获得了空前的成功。

可以说，这次公开演武成为了战后合气道复兴的转折点，吉祥丸的明智举动与父亲植芝盛平的神技征服了所有人。此后的合气道支部开始迅速开遍至日本各地，又由日本本土培养出优秀的合气道师范前往世界各地传授技艺。直至目前，世界上一共拥有70多个国家、150万人练习合气道，植芝盛平也终于实现了自己的夙愿。

1969年8月，一代合气道宗师植芝盛平终于走完了的人生路程，享年86岁。由他所一手创立的合气道目前已经传遍世界，所有练习者都继承了他的合气道精神，以及那颗仁慈、宽爱的心。1989年8月，也就是植芝盛平先生逝世20周年之际，在他的出生地举办了第5届国际合气道大会。同年，又在他的故乡建立了植芝盛平先生的铜像，人们都以各种方式表达着对植芝盛平先生的敬仰，以颂扬他的伟大精神永流后世。



小卖部 合气道相关文艺作品

自古文武之道讲究一张一弛，在课堂上学了这么多理论上的知识之后，各位同学应该感觉有些疲惫了吧。那么在课后就来看看小卖部中有哪些稀奇古怪的东东吧。

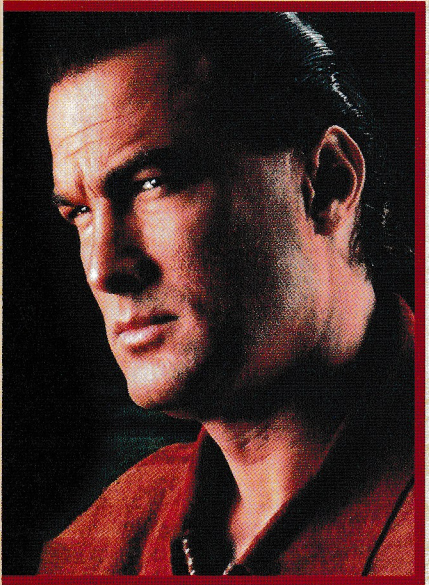
电影 席格作品

作为最直观的视觉作品，电影无论何时都是人们在茶余饭后最津津乐道的娱乐手段。许多优秀的作品也成为了永恒的经典。对于合气道来说，电影也自然为其提供了一个展示的舞台，其中又以动作片为主。说到将合气道带入动作片，我们就不能不提一个响亮的名字——史蒂芬·席格。

相信许多好莱坞动作影迷不会对这个名字感到陌生，史蒂芬·席格的名头绝对可以与阿诺·施瓦辛格、希尔维斯特·史泰龙等国际巨星相提并论。其在银幕上为我们成功塑造了一个个铁血硬汉的形象，史蒂芬·席格本人也成为了整整一代人的偶像。

史蒂芬·席格的影片之所以好看，除了剧情本身吸引人之外，更得意于其扎实的武术根基。与施瓦辛格及史泰龙的肌肉男形象不同，史蒂芬·席格在片中更多的向观众展示了他出色的爆发力与速度感。其中更包括了许多精彩的关节技巧，这对一般的动作指导来说可能比较困难，但是对史蒂芬·席格来说绝对是手到擒来，因为其本人就是一位货真价实的合气道七段高手。

史蒂芬·席格出生于1950年，七岁习武，17岁前往日本学习日本武术。据说还曾拜于合气道创始人植芝盛平门下学习修行（据植芝盛平门下弟子回忆，当时植芝盛平的道场的确有一位外国弟子……）。学成后返回



美国开设武馆收徒，并且开始担任一些影片的动作指导，但此时的他还没有走上银幕。直到1988年，史蒂芬·席格在影片《热血高手》中小试身手，结果立刻引起了轰动。他开始以此为契机，连续拍摄了《杀不死的勇者》、《天龙战警》、《法外出击》(此片他同时参与制作)、《魔鬼战将》、《暴走潜龙》(亦为制作人)、《绝地战将》以及《烈火战将》等多部影片，在影片中凭借其出色的身手而一跃成为了国际动作巨星。

作为上世纪80年代的硬汉代表，席格以他独树一帜的风格在星光璀璨的好莱坞打出了自己的一片天地。而他本人在影视作品之外与黑手党所发生的恩恩怨怨更为其增添了许多传奇色彩。

如今的席格已经57岁高龄，身材日渐发福的他已经不再有当年敏捷的身手，在其于2005年最新拍摄的影片《向往太阳》中，人们见到了久违的席格。虽然影片票房不尽人意，人们也在慨叹英雄迟暮。可是不可否认的是，席格在银幕上为我们塑造的众多硬汉形象，将作为不朽的经典，永存于影迷的心中……

附录：史蒂芬·席格电影作品一览

《向往太阳》INTO THESUN(2005)
《深海潜龙》SUBMERGED(2005)
《即日而亡》TODAY YOUDIE(2005)
《克莱蒙泰》CLEMENTINE(2004)
《深入虎穴》OUT OFREACH(2004)
《潜龙轰天3：野兽之腹》BELLY OF THE BEAST(2003)
《破茧杀机》OUT FOR AKILL(2003)
《外国人》THE FOREIGNER(2003)
《不死潜龙》HALF PASTDEAD(2002)
《以毒攻毒》EXIT WOUNDS(2001)
《急速潜龙2》TICKER(2001)
《火线战将》THEPATRIOT(1998)
《死亡谷追杀令》FIRE DOWN BELOW(1997)
《最高危机》EXECUTIVEDECISION(1996)
《飞虎狂龙》THE GLIMMER MAN(1996)
《暴走潜龙》UNDERSIEGE2(1995)
《非常地带》ON DEADLY GROUND(1994)
《潜龙轰天》UNDERSIEGE(1992)
《边缘煞星》OUT FOR JUSTICE(1991)
《七年风暴》HARD TOKILL(1990)
《夺命豹子胆》MARKED FOR DEATH(1990)
《热血高手》ABOVE THELAW(1988)

电影《合气道》

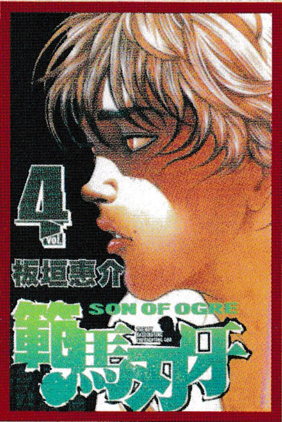
这是一部上映于2002年的日本青春励志影片，由木内晶子、石桥凌、加藤晴彦、友阪理惠等日本青春偶像明星主演。影片讲述了由加藤晴彦所扮演的青年芦原太一本是一位天赋极高的拳击手，原本在新人赛中获胜的他却因为车祸而失去了双腿，无法再继续打拳。突如其来的打击使太一痛不欲生。而此时女朋友的离去更使他变得无比消极与颓废，只有整日借酒浇愁。一年后，太一结识了由友阪理惠所扮演的SAMAKO。SAMAKO的出现，给太一那已经疲惫不堪的心里吹来了一阵久违的春风，太一决定不再消沉下去，打算继续找寻自己的斗士之梦。可是双腿残疾的他已经无法再练习空手道、柔道与拳击，四处碰壁的太一在一次偶然间结识了大东流合气柔术的平石正嗣(石桥凌饰)，在见识了神奇的合气柔术之后，太一决定拜在其门下学习合气柔术。而经过了数年的努力，太一终于在师傅的指导之下，克服了自身的缺陷，并考取了咖啡带级别，但此时的SAMAKO却不辞而别。当时的太一正在备战与另外一名合气高手的比赛，SAMAKO的离去又几乎使他迷失了自己。最后，太一战胜了自己，也战胜了对手。大东流合气柔术以其"爱的武术"的概念得到了皇室的认可，太一也成功地成为了黑带高手。不过，在太一的心中，SAMAKO的身影始终挥之不去。于是，为了自己的幸福，太一告别了大家，踏上了寻找真爱之路……

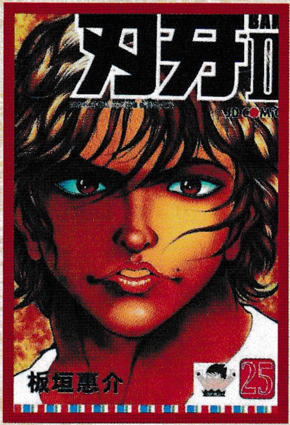
这是日本众多武术影片中不可多得的一部佳作，影片中太一那由消极到振作的人生经历仿佛影射出了当当代日本青年在遇到挫折时的心态。虽然被定义为动作片，但导演天愿大介也并没有一味地追求动作场面，而是借合气道这项武术来诠释了自己对人生积极向上的态度。虽然影片走的是比较传统的热血励志路线，而且耗资也并不能称得上大手笔。但是影片积极向上的主题与偶像明星的加盟使本片获得了极高的评价，片子在中国可能并没有多少知名度，不过各位有兴趣的话不妨留意一下。



漫画《刃牙》

《刃牙》——一部只为热血男儿所创作的经典之作。喜欢格斗漫画的男子汉们一定都听过这部作品吧。尽管许多人认为这部漫画的画面只能算是三流(以第一部为甚)，可是拥有真实的格斗技术、让人热血沸腾的故事情节以及爽快的战斗描写就足以构成了这部格斗漫画迷心中不朽的经典。作者板垣惠介也凭借这部漫画而一举成为了一线少年漫画作者。漫画为广大格斗迷们虚构了一个集结了世界最强格斗家们的斗技场，而在这个斗技场中出现了一个又一个不同流派的格斗家。这里没有丰厚的奖金、没有焰火与鲜花，甚至没有格斗规则。这里只有最强的格斗者，换句话说，在这里站在最后的冠军绝对有资格称得上是地球上最强人类。





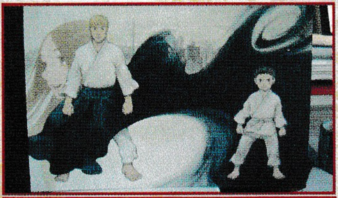
这种恢复了人类原始战斗欲望的作品自然吸引了众多格斗漫画迷，而在作品中所涉及到的格斗流派更是几乎囊获了所有格斗技。这其中自然也包括了合气道。代表人物首推漫画中的合气道大师——涉川刚气。

作为合气道的代表，作者为涉川刚气设计了许多典型的合气道技术，当然，已经为一代宗师的他早已经超脱了普通合气道练习者的境界，身、心、气已被运用得出神入化。作者也完完全全地借涉川刚气这个角色将合气道的魅力完全展现了出来。其中对战神心会道馆馆主愚地独步的一场"静与动的较量"几乎被奉为格斗漫画战斗的No.1。而漫画中的涉川刚气也是原形可究的，他的原形就是合气道创始人植芝盛平的亲传弟子，养神馆合气道创始人——盐田刚三。而《刃牙》的作者本人居然也是盐田刚三的门下弟子。难怪在作品中读者们会看到板垣惠介会对合气道如此偏爱呢。(顺便说一句，漫画中神心会馆馆主愚地独步的原型为极真空手道创始人大山倍达。)

另外，在第一部第一集中就出现的号称"集天下武术之大成"的本部以藏，最初在刃牙与摔角巨人斗羽正平的比赛之前，也是以合气道大师的形象出现的。不过在比赛中怎么看都像是个拉拉队长……(结果后来被相扑手金龙山干掉，只能算是完全的理论派大师……)

漫画

《Evil Heart》





完全讲述合气道的漫画并不多见，但是这部由武富智老师创作的《Evil Heart》(又译《千锤百炼》)则是一部不可多得的合气道少年漫画。本作在国内似乎并没有什么名气，现连载于集英社的《周刊青年JUMP》，目前已经发行单行本3卷。

作为漫画作者，武富智的名气显然没有时下当红的岸本齐史、尾田荣一郎响亮，但是却是集英社正在极力培养的漫画作者。在足球、篮球、棒球等众多热血运动题材已经被挖掘得差不多的时候，武富智却将视角对准了以“仁爱”为理念的合气道。

令读者感到意外的是，作者并没有像正统少年漫画那样讲述主人公为了找寻梦想进而努力奋斗，而是首先对准了主人公那充满暴力的问题家庭。通过在家庭暴力环境下成长起来的主人公练习合气道来逐渐向读者阐明了整部作品的理念。这样一静一动的反衬，却更加传神地体现出了合气道的真髓与境界，虽然作品的整个故事框架不大，但却经常用一些细微的情节来打动读者。故事目前仍未完结，相信随着故事的继续，整部作品会逐渐更加丰满起来，绝对是一部值得期待的佳作。

后记

战斗真的是人的本能吗？在这个日渐纷繁的现代社会，每个人都在面对着一场场较量。人们往往都在为了自身的利益与名誉而与他人拼得你死我活。其实，每个人都并不是天生就喜欢与人争斗，而往往都是因为争取某种利益才会如此。正因为这样，现代的都市人总会在生活的重压之下使心灵疲惫不堪……

假如将一切看得淡然一些，还会如此吗？如果少了一份对物质的欲望，古往今来的人们还会为此争夺得头破血流吗？也许，合气道所提倡的理念正是针对着这种无形的争斗而来的。能够真正做到对人谦让与忍耐，克制住自己的争斗之心，尽量避免同他人之间的抗争，能做到这一点，在当今社会实在是难能可贵的。

在制作本期专题的过程中，在下也的确遇到一些身体与心灵上的挫折。但是在下觉得，制作这一期专题的过程其实就是在进行一次心灵的洗涤。虽然眼前有着不少令人困惑与郁闷的事情，但是也许世间万物的确就是在不断变幻中繁衍生息的。眼前的困难就如一面镜子，也许只有当你不在去计较过多的得失，才会真正的看清事物的原貌。将一切顺于自然，也就没有什么不能看开的了…… 呵呵，真的是非常潇洒的武学理念呢！各位，在回油的同时，也请放轻松点吧。



※本次专题资料部分出自天瀛合气道网站：http://www.zhufutiyu.com

※本次专题得到天瀛合气道健身俱乐部的大力支持，笔者在此表示衷心的感谢。

撼天之道第十回纪念感言

看着稿件慢慢传送至胜哥手中，恍然间才突然发现，这……已经是第十回了！

说实话，最初向胜哥提出这个专题策划的时候，自己并没有想过会做这么久。可是不知不觉间，“撼天之道”系列已经连载了近两年的时间。按照中国人的传统惯例，借着第十回的机会，本应写点什么来纪念下这个表示圆满的数字，而当我端坐在电脑前，心里却有着无数的感慨——十期专题，经历得真的太多了……

从最初的构思一直到后来的创作，在下一直试图向各位读者展示不同以往的全新游戏专题。可是由于各方面条件限制，还是造成了些许遗憾。

而在十期专题的创作当中，在下也遇到了许多来自各方面的困难，尤其是前段时间，由于颈椎问题而不得不入院治疗，再加上来自各方面的压力，当时的情绪真的已跌落至最低点……

但是让在下感动的是，许多素未谋面的读者与网友送来了祝福与鼓励，这让当时身在他乡的在下感到了无比的温暖与感动。(胜哥还在小编寄语中提及了在下的病情)在此向各位关心过在下的人致以真心的感谢！

此外，在下还因为专题而结识了许多来自武术界的朋友——不同的地域，不同的流派，却有一颗相同的火热之心！他们为专题策划提供了无私的帮助，正因为有了他们，“撼天之道”系列才称得上完整！

十回过后，这个专题系列也将步入尾声。而一些感悟也油然而生——也许武道的最高价值并不只体现在其格斗技术上，而最值得学习的是那种催人奋进的精神。相信有了这种精神，任何的困难都可以克服！

再次真心感谢每一位帮助过我的人，OSU！

绯寒

2007年5月5日夜



能战胜自己的人，才是真正的赢家。——植芝盛平



我和团长

My Commander and I

■文/栾东

一

我关掉电脑的时候，我们团长正带着他的亲卫队，在铁炉堡门口跟会长夫人的小号跳舞，这次面向公会的示威活动将持续三个小时，如果会长仍然不肯把名单上的法师分给我们，团长就要带着会长的老婆一起辞职了。实际上，团长的背包里只剩下600个金币，银行里还有几匹魔纹布、一瓶泰坦合剂和一些零散的药草……我们的一团之长是如此一贫如洗，却又如此受我们爱戴。团里的德鲁伊、术士、猎人们在雪地上学火车叫，会长夫人——我们团的金牌圣骑士——组织了一帮闲人在铁炉堡入口的坡路上排成一长队，逢人便喊："珍爱生命，远离魔兽！"

我赶到团长家楼下按门铃的时候，团长还在跳舞，此时我们都已经收到了会长的短信：如你们所愿，满足你们的要求，速来ZG，别TM在铁炉堡门口给老子丢人了……

我可以想像，团长从门禁摄像头里看到站在小区入口的我，一定十分惊诧，他犹豫了半晌，自知无论如何也躲不过，不得不为我开了门。我乘坐着那慢悠悠的电梯来到20楼，团长已经在电梯门口等着我了。

"我不是跟你说……"

"Wii。"我提起手里的袋子，从里面拎出一个白色盒子，"看到没，买给你老婆的生日礼物。"

团长的嘴渐渐变成O型，半天没合拢。

"相信我的诚意了没？"

"你……你知道她的生日？"

"要么我干嘛非要今天来？"

"你……唉，你这是何必。她哪缺这些……"

"她已经有了一台？"

"倒是没有……"

"那就是嘛，我是你老婆的狂热Fan，我们又都是打FC时代过来的，送台游戏机再合适不过了。"

"合适个屁。"

"咦，老子身为公会的首席牧师，亲自登门送次世代游戏机给你老婆，你还不满意？"

"牧师啊，我不是不满意……是你不了解那——情——况——啊——呀呀呀——"团长拖着豫剧唱腔喊道。

"我说……别在这儿开怪。"

"唉。悔不该—— 啊—— 呀呀呀……"

"你大爷！"

"唉。罢了，进屋来吧。"

团长把我带进屋里，自己又回到电脑前，吩咐弟兄们停止示威行动。

团长老婆是个小有名气的歌手，出过三张专辑，人气相当不俗。她的歌声在清馨中带着一点天然的伤感，专辑制作人和词曲作者也都是业内知名人士。当然，我对团长老婆的兴趣还有另外的一层理由……

看样子，今天屋里收拾得格外整齐，与以往大大不同，这很好地解释了团长为什么直到下午才上线。壁灯



把淡粉色的光芒投射到饭桌，桌上摆放着一个巨大的心型生日蛋糕，礼品结还没有拆开，蛋糕两旁放着两套餐具，一瓶香槟，两盒水果沙拉，一些糕点之类的小吃，还有一叠特别的书信。

我立刻就发现，自己在此情此景下出现是多么不和谐，我幻想自己在副本里被踢出小队，只好等待被强制传送回地面……可是今天，我只能对不起团长了，粉丝对偶像的那种情结，他不会明白。我来过团长家几次，都没见到团长老婆，心中十分不甘，今天，我必须要见到我的偶像，一面足矣。送出这台Wii，我马上就走——当然最理想的情况是，团长老婆请我演示一下Wii的玩法，并邀我和她一起玩两分钟《Wii Sports》……好吧，我并没有喝多。

二

二十年前，我和王琳是同桌，后来发生的事可以说始于那堂美术课……

"胳膊往右一点，你又越界了。"我指了指书桌上画着的三八线。

"不……"

"为什么？"

"我收的作业本放在那边，地方不够。"

"那是你的事，我不管，往右一点！"

"不，就不！"

"你过来，我跟你说。"

她把脑袋凑到我跟前，我对着她的耳朵说："王琳，你听着，你是个傻女人，我要让邱鹏玩你。"

那时候，我并不懂得这个"玩"字的准确含义，王琳也不懂得，不过我们都从生活中得知，这"玩"字乃是对女性的大不敬。

"讨厌！你说什么呀！"

"我说要把你……"

"老师！"她狠狠瞪我一眼，举起了手。

美术老师回身看了看她，道："站起来说，什么事？"

"栾东欺负我！"她用柔弱的小手指向我的脑袋。

"我没有！"

全班一阵哄笑。

"栾东，闭嘴！王琳，你说他怎么欺负你了？"

"他……他……"王琳的小脸蛋涨得通红，"他骂我！"

"我没骂！"

"栾东，闭嘴！拿着课本到后面站着去。"

"我没骂她凭什么让我到后面站着？"

"你就是骂我了！"

"放屁！"

"现在你骂了，给我站到后面去！"美术老师得意地说。

全班笑开了锅，我怒气冲天，狠狠地朝王琳说："死女人，你等下课的，看我怎么收拾你。"

说完，我就看到王琳委屈地咬着嘴唇，似乎很害怕，这让我的怒气稍减。

我正要拿起课本往后面走，美术老师却从讲台上走了下来，他拿着一个被用作教鞭的三角板，在我的头上猛击三下，道："还骂人？怎么着？下课你想怎么样？"

这三下敲得我好不疼痛，我强忍着将要流出来的屈辱之泪，一声不发地向后走。我打定了主意，要是美术老师再敲我一下，我就跟他拼命。

美术老师果然没有再敲我，他让王琳坐下，然后回到了讲台上。

我站到后面，不顾后排同学的讥笑，踮起脚向前看，王琳趴在桌子上哭了。

"小丫头，敢跟你太爷斗！"我说。

后排听到我的话的学生都捂着嘴笑。

"栾东，你就会欺负女生。"坐在倒数第二排的邱鹏说。

"关你屁事！"

"靠，你说什么？"

"我说关你屁事。"

邱鹏竟自站起来，不顾美术老师的诧异，走到我面前，把美术课本卷起来砸向我的头顶。

"邱鹏你给我回来！"美术老师说。

我伸手格挡邱鹏的美术课本，不想邱鹏这招头顶天书乃是虚招，待我反应过来，异变突起，邱鹏的膝盖已经在我的小肚子上狠狠地来了一下。这一膝盖，邱鹏至少使上了九成内力，而我却毫无防备，被他顶得真气涣散，疼痛钻心，仅仅一个回合，我就败下阵来。

我捂着肚子，运功疗伤，邱鹏还待再打，美术老师飘然而至，美术老师何等功夫，他人还未杀到，劲气已经扑面而来，但见他一招横刀夺爱，三角板抡向邱鹏左肩，说时迟，那时快，邱鹏闻得风声，缩头躲过三角板，不想美术老师此招也是虚招，三角板去势末老，美术老师的龙抓手已然探出，准确无误地抓住了邱鹏的后脖领子，将他提起来。

机会转瞬即逝，此时我已顾不得腹部的内伤，使一招平沙飞燕，窜起来对着邱鹏的鼻子就是一拳。邱鹏一声哀叫，美术老师大怒，将邱鹏放在



一边，三角板转回来又攻向我前胸。我已看出这是虚招，真正厉害的乃是美术老师的成名绝技龙抓手，彼时彼刻，那尚未出手的一抓若是将我抓实，以美术老师联合邱鹏的功夫对付我一人，我哪里还能有命在。

我展开轻功，翻过最近的一个桌子，拼着背后挨一记三角板，撒腿就跑。

我的判断果然正确，那三角板确是虚招，并未真的打到我身上。

"栾东，你给我回来！"美术老师轻功不如我，自知追我不上，便放话道："你再跑一步，我就开除了你！"

"你一个美术老师，你能开除谁啊？那三角板还是数学老师的。"我冲向教室门口，头也不回。

美术老师怒极，闻言更不答话，扬起三角板朝我快步追过来。

"栾东，邱鹏在门外堵着你呢！"王琳突然站起来提醒我，她的脸蛋上还挂着泪滴。

"用你说！老子不知道么！"我气急败坏，路过王琳时往她的头上拍了一掌。

"呀……讨厌呀……"王琳气得在原地蹦起来。

"你……你干嘛告诉他！"邱鹏从门口闪出来，不解地望着王琳。

"拦住栾东！"美术老师吩咐邱鹏。

"你为什么要告诉他？"邱鹏问王琳。

"我……我……"王琳好不委屈，又趴回桌子上，开哭。

就在邱鹏质问王琳的瞬间，我使一招亢龙有悔冲向他，把他推了一个跟头，趁他气血翻涌之际，我使出神行百变，终于成功地逃离了险境。

"你妈妈的，栾东，反了你了，我马上就通知你家长下午来！你给我等着！"美术老师追到门口说。

"你妈妈的，栾东，有种你别回来！"邱鹏听到美术老师骂人，自己也狐假虎威。

下午，美术老师联合我们班主任找到我爸，恰逢我爸输了棋又喝醉了酒，闻言先把美术老师揍了一顿，班主任好言相劝，我爸才罢手，美术老师闹到学校，校长考虑到我全县第一名的学习成绩，只把我叫去批评了一顿，告诉我要尊敬师长。我说师长先不尊敬我的，而且是师长先出手的。校长拍着我的头说，你这个小混蛋，要不是指望你给学校争点光……妈妈的，你给我滚吧。

至于邱鹏的威胁，倒不是说说而已。当天下午体育课上，校长找我谈话之前，邱鹏约了几个男孩在男厕所堵住我，打了我一顿。

下午放学，我怒不可遏地带着我的弟兄们，在校门口堵截邱鹏。

这时候王琳背着她的小书包蹭到我身后。

"栾东，你老婆来找你了。"

"讨厌呀你们，谁是他老婆！"

"当然是你呀！难道是我们？"我的弟兄们嬉笑道，"你丈夫正准备为了你，找我们打邱鹏呢。"

"放屁！我要收拾邱鹏，怎么可能是为了一个女人。"

"那你是为了什么？"

"不要问。你们在这等着，别放走了邱鹏。"

我吩咐过他们，拉起王琳的手走到一棵树下，身后传来一阵嘘声。

"你别跟邱鹏打架啦。"

"我说，你到底想干嘛啊你？"

"想跟你一起回家。"

"你有病啊我又不是你丈夫干嘛跟你一起回家？"

"那你前天都跟我一起回家了。"

"我说你烦不烦哪？"

"你……你说过你喜欢我的。"



"那是上个月，我早就不喜欢你了，你赶紧回去。"

"为什么？为什么？你什么时候开始不喜欢我的？"

"早就开始了。你快走。"

"可是你……你告诉我为什么！"

"不为什么！"

"那不许不喜欢我。"

"老子就是不喜欢你，怎样？"

"那你告诉我为什么。"

"你非要问我理由，那好，我告诉你，你这个月已经越界7次了。今天是第8次。我不知道该说什么，我不知道该怎么面对你。"

最后两句话是我爸曾经跟我妈说的。当时我妈的答复是——你不用面对老娘，你就跟你那帮王八羔子们接着喝去吧。王琳的小脑袋显然没有这么哲学，她开口道歉。

"那……对不起，我以后再也不越界啦。"

"晚了！以后？你早干什么了？你那点心思我还看不穿？你找邱鹏去吧。"我继续运用父母拌嘴的大智慧。

"我不去！"

"你怕邱鹏也不要你？"

"栾东，你……"她气得两眼泪汪汪，"你……你不讲道理！"

"跟一个越界8次的女人讲道理？"

这句话是我在之后几个月里经常拿出来回味的台词。我觉得我这句话问得太帅了——它看似设问，其实是反问；若说它是反问，它又确实是设问。这小学语文的最高精髓，被我在毕业前和第一个女人"分手"时领悟到。

我没在意她的表情，我对爱哭的女人讨厌至极，我甩开她走了。

随后，王琳做了一件奇蠢无比的事情，那就是把我们的恋情——不对，把她对我的恋情，告诉了我们的班主任，她大概是天真地认为，班主任会站在她那一边。

那个四十四岁的女人，也就是我们的班主任，遇到这种问题，常规处理方案只有一个——通知家长。可是那天，她刚刚为我爸爸揍美术老师的事情怄了一肚子火，正愁没处发泄，听闻此事，大骂了王琳一顿，并把她锁在办公室里，关了电闸，接自己的孩子吃饭去了。

夜幕降临，王琳肯定怕极了，不只是怕黑，她更怕爸爸妈妈担心，更怕他们找到学校来。她肯定哭了很久，她恨我的薄情寡义，又后悔自己在一个月内越界7次。她被自己幼稚的想法折磨着，后来，据说，邱鹏撬开了办公室的窗子，把王琳救了出去。

那时候邱鹏刚刚被我的弟兄们揍过不久，鼻青脸肿的，王琳哭得嗓子也哑了，只剩下无声的抽噎，两人患难相交，可能就在那个晚上碰出了火花。

当然，他俩后来的交往也没少了我的帮助，比如：第二天我向班主任申请把王琳调换到邱鹏旁边，班主任爽快地答应了。王琳默默地离开我，邱鹏帮她搬书，两人一起坐到了后面。第一堂课下课，王琳走到我身后，用蚊子一样细的声音说对不起，我自然是装作没听见，她放了一本连环画在我手里，说是送我的。语文课上，我打开那本连环画，隐约看到上面的字，还没来得及细读，就被语文老师没收了，之后我忘了这码事，语文老师当然也没有主动把连环画还给我。

我的新同桌是个白白胖胖的小男生，直到下学年换座位，他一次也没有越过界，让爱找碴的我感到十分寂寞。有时候我居然也想到跟王琳同桌的趣味时光，或许她的8次越界有4次是故意逗我的，但不管怎么说，欺负那个小女孩实在是太好玩了，这胖小子一点灵气也没有，我一打他他就嘿嘿地笑，笑得我直反胃。

三

我和团长回忆着过去发生的故事，眼看天色已晚，王琳还没有回来。

没错，我的团长，矮人战士，团里的主坦克，就是我的小学同学邱鹏。而如今成了团长老婆的王琳，从一个名不见经传的网络歌手开始，一路走来，得到今天的成就。

我得感谢《魔兽世界》让我找回了儿时的玩伴。我在公会呆了两年，跟邱鹏组团也将近一年，大小战役经历了数十次，直到三个月前才在纳克萨马斯得知他就是邱鹏，我们相互认出对方之后，我能做的惟一一件事情就是按R键然后输入"大爷这不是真的吧……"，我停止了一切回复工作，而他也停止了所有的攻击动作，因为我们的走神，整个团队被克尔苏加德灭得一干二净，而我和团长就坐在墓地里，看着黑白的天地，开始叙旧。会长那次本来最有希望拿到毁灭之黎明，结果差点气出肝病。

"还真……有点激动，"我对团长说，"二十年没见了，现在，我是草根，你老婆是明星。不知不觉，什么青春啊，都快到头了。"

"嗯。"团长好像有点心不在焉。

"她一直很忙？"

"没错，各种应酬，呵呵，好不容易才说服她回来过一次生日。唉……第一次，你相信不，从她成名到现在，这是第一次，她答应推掉所有事，回家来跟我过生日。"

"不会吧？"

"就是这样。"

"团长，我送了Wii就走。不会打扰你们的二人世界。"我赶忙说。

"呵呵……也不怕你打扰，"团长



笑着掏出手机，拨打王琳的电话，“本来今天……嘘……喂，琳琳吗，是我，你什么时候到……40分钟……好，今天还有个惊喜带给你……呵呵，你回来就看到了……好，等你。Bye。”

“你不是跟她提起过我？”

“嗯。我可没说你就在本地。”

“她还记得我？”

“好像记得。”

“嘿嘿，万一她看见我，回心转意，要跟你离婚呢？”我打趣道。

“那不可能。”团长深邃地笑道。

“何以见得？你提起我，她什么反应？”

“她的反应是：哦，那个小鬼啊。最近搞什么？我说你在搞电视游戏网站，她说：哦。电视游戏，不就是盗日本人的版么，还专门弄个网站。”

“啧啧，好犀利，一针见血。”

“她现在的录音师玩PSP，对国内电玩圈子挺了解。”

“她还说我什么？”

“没了。”

“没了？这么冷淡……喂……我说……你……你不是吧？”

团长从床头柜里取出一个小药瓶，倒出一粒蓝色的小药丸，用矿泉水送服了下去。

“呵呵，关键时刻，一有压力就不行。得吃药。”

“团长……”我万万没想到团长的体质如此之差。

“老了。”团长说，“不吃药就……呵呵，什么都不行。”

“老了？你多睡点觉，什么能力都恢复了。24小时在线，比GM还勤快，神仙也抗不住啊。”

“跟那个没关系。”

“你小子……那你现在就吃药，就是说，她一回来，你就打算……”

“嗯。她喜欢这样。要不我说你今天来得不巧，”团长看看我，又道：“当然了，待一会儿无所谓，不会耽误我们的事。”

“拜托你们……不要这么浪漫好不好……”

“浪漫个鬼。跟你说，今天的王琳，不是过去那个王琳啦……”

“是吗。”我苦笑，承认自己有点头晕。

又过了大概半个小时，估计王琳快要到家，团长起身拆开生日蛋糕的盖子，在蛋糕的顶层小心翼翼地插上长长的蜡烛。随后我和团长一起，将这些蜡烛点燃，每人点了一半。小小的火苗跳动起来，在火焰下方，黑色的巧克力线条拼出了几行字——

琳琳生日快乐，不管怎么样，我对你的爱永远不变。鹏。

“哪有这么写字的，什么叫不管怎么样？”我放下打火机，看着那几行字说。

“不管怎么样，就是说……虽然……就是说……无论如何……呵呵……说了你也不明白。”

“你看你又装孙子。”

“不是，不是，这个绝对不是装孙子。”团长看着燃烧的蜡烛说道。

“不管怎么样，你还是挺幸运的。”

“呵呵。是啊。”团长傻笑道。

恰在此时，团长的手机响起来。

“喂，琳琳，是我。呵呵，我都……啊？公司……公……什么领导啊……你今天生日……我……我就……琳琳，你听我说，你能推掉那个聚会吗？要么你回来两个小时也行，我有话……喂……琳琳，跟你说，栾东也来了，我们……栾东啊，我们原来的小学同学，现在做网……琳琳，是，我还不知道你很忙吗，但是今晚……你……那个聚餐真那么重要吗……好……这个我明白……我知道……我……喂？喂？靠！”

“怎么？她……不回来了？”

团长咬着嘴唇，不作声。

“呃……要不然……”

团长突然用双手抓住我的胳膊，他的双手越来越用力，眼睛也开始变红。

“我说团长……轻点……疼……疼啊……”

团长缓缓放开我的胳膊，蹲下来，双手扯住自己的头发，保持着这个滑稽的姿势不动。

“说句话啊，哥们儿，”我揉着胳膊，也蹲下来，“别这样，团长，别这样。”

团长一言不发。

“好，我陪你坐会儿。”

我刚要坐在地上，团长突然说：“厨房里有嘉士伯，帮我拿两瓶，你自己要喝就再拿两瓶。开瓶器在桌子上。”

“哦。好。”我寻到厨房，在酒架上取了四瓶嘉士伯，回来统统打开，递了两瓶给团长。

他迅速干了一瓶，喘息了几秒，又干了另一瓶，接着夺过我的两瓶，也都干了。

我看着团长，他迟缓地抬起头，更像是看着我身后的墙壁，而非看着我。

“你们俩，究竟是怎么回事？”

“我爱王琳，她可以说是我的……可以说……是我的一切，但是我猜不透她。她可能……不那么爱我，不过我也没要求过什么……我只求她……求她……我不知道……有时候……”

我握住团长的手。



我和团长、和团长老婆，直到小学毕业都是同学。毕业后，因为他们俩都是农村户口，成绩又没有特别突出，就回乡下上初中去了，此后只有几年书信往来，就再没了消息。十余年以后，在纳克萨玛斯，在克尔苏加德的脚下，团长告诉我他娶了王琳。

她们俩都没有考上高中，又不愿意待在农村，于是初中毕业就双双来到广东打工。

王琳因为出落得漂亮，人也机灵，很快在一家餐厅当上了招待；团长好吃懒做，身无长处，花光了从老家带来的那点钱，用了半年时间才在一家灯箱设计公司找到一个安装灯箱的工作。

老天有时候并不适合做编剧，即使团长不说，我也猜得到后面的剧情——

那年年底，王琳所在的餐厅举办员工晚会，王琳上场唱了一曲，引起了老板的注意。老板是个粗通音乐的人，大概感到王琳是个可塑之材，于是劝说王琳往娱乐圈发展，并给予了一系列承诺。

王琳回来找团长商量，团长当然一口答应，全力支持，于是王琳跟着老板去了上海。王琳在上海的两年时光，是一段无法描述的日子，究竟发生了什么，团长的所知也不确切，那两年时光，也是自打小学以来他们俩惟一一段不在一起的日子。最后，餐厅老板给王琳的那些承诺，当然是需要回报的，老板的需求得到满足之后，就把王琳一个人扔在上海，给了她2000块钱自由发展，自己蒸发了。王琳初试人间险恶，心下一片茫然，每天坐在宿舍里发呆。团长得知后辞去了工作，到上海接王琳，随后两人回乡，办了结婚证。

造化弄人，可王琳的才艺却不是吹出的泡泡，她有真实的能力，只可惜撞错了伯乐。餐厅老板为她联系的那家公司紧接着就找到乡下来，劝说王琳出来继续混娱乐圈，听闻王琳结婚后，公司表示惋惜，但随后又说影响不大，一切都是可以包装的。

王琳开始也不愿再出来，无奈她的爹大骂女儿混蛋，放着钱不去赚，孝心给狗吃了。眼看父母上了岁数，身体越来越差，家里一贫如洗，连套像样的房子都没盖起来，王琳对上海公司的提议渐渐动了心。这次，团长还是支持她，说不管怎么样，都会陪在她身边。

后来团长跟我说，之所以支持老婆出来混，也不无指望老婆赚大钱的原因。

“你会以为你了解女人，其实你根本不了解。我和琳琳青梅竹马，后来还娶了她，但我就是摸不透她，不知道她眼里的我究竟是什么样。我们第二次回到上海，后来到了广东分公司，广东的制作人把她做成一个网络歌手，从语音聊天室开始唱，很快，给她提供机会，一步一步的，酸甜苦辣都有过，走到现在。开始两年，我们还挺好的，后来，她就……有意疏远我，她到上海演出，让我打飞机过去看她，只能秘密见面，有时候不得不应酬一下，碰见熟人也好，饭局上也好，她从来就不说我是她的丈夫，只说是同学。我们很少一起逛街，就是去逛，我也不能拉着她的手，看电影，我不能坐在她身边，到旅馆开房，虽然也会在一起，却一定得开两个房，完了事我就得回我自己的屋子睡，她的房她也不住，经常是夜里结账回她公司安排的酒店了，她常住的酒店，我是连门也别想进去……越是这样过日子，我越是不想工作，她每个月给我钱花，我用来……玩游戏。什么事也不做。这房子，是她买的，首付了30万，她一共没住过30个晚上。”

“……”

“去年春节，我提出，离婚吧。她同意了。结果去……去办证的路



上，她又改变主意，哭了，说不想离。以后我又提了一次，她冷冷的，不回答，我不知道……她心里怎么想。”

“……”

“我其实……挺羡慕会长和他老婆。那一对活宝，看起来经常拌嘴，今天他老婆差点跟我叛出公会，其实都是闹着玩的，他们俩特别恩爱，公会里十来个拿全T1的老ID都是他俩一起练的。年初大家一起去K厅玩，他们俩合唱了一首歌，就是琳琳新专辑里面的主打歌，把我给唱哭了。我就……喝酒，不好意思抬起头，不敢告诉他们刚才唱的就是我老婆的歌。琳琳从来没有在我面前唱过一句。后来，我找琳琳要来那张专辑，请她签了名，送给会长老婆，呵呵，她老婆还没怎么样呢，会长激动得，靠，送了我一个全套T2的法师，身上大概5000多G。我带着弟兄们投奔咱们公会，就是因为这对活宝，呵呵，特别好玩。你看看两个人这么相爱，你就觉得特别舒服，你就觉得，原来这个世界真他妈的美好。”

“……”

“怎么……不说话了。”

“我也不知道。说你什么好？”

“牧师啊，我跟你不一样，我是个没本事的人。我也就玩玩魔兽，玩玩奇迹世界，还有……征途，还有……之前那些……盗版的电视游戏。”

“对对，你玩正版，我玩盗版，除此之外，我们哪里不一样？”

“你能挣钱。不用住女人的房子。”

“我能挣到王琳满意的水准？”

“我不知道……她满意什么水准，也许她要的……并不是这个。”

“其实一切都是基于钱的。团长，老实说啊，学生时代，我就不相信一个0到100之间的自然数可以评价一个孩子的全部。到了今天，我相信，一个正实数——我所创造的价值折算出的人民币——可以概括我的全部。没有这个数，我什么都不是——老板会炒掉我，家人会看扁我，朋友会疏远我——只是一个正实数，把我和街边的乞丐区分开，把我安排进社会的某个等级，给了我一个所谓的生活圈子。人是什么？人其实什么也不是，就是一个正实数。就像你的伤害输出一样，一个数字而已，老板眼里的成本，老婆眼里的苦力，只有朋友，或许会把你当人看。咱们都是一样的，都是他妈的……一群，呵呵，可怜虫。”

“一群可怜虫……”

“那个Wii，留给你，你自己送给你老婆吧。”

“你拿回去吧。”

“送给她吧。我欠她的，我觉得。”

“好吧，随你。”

我们默默地坐着，过了一会儿，我打破了沉默。

“团长，你打算……就这样跟王琳过下去？我觉得，如果是我，我没法想像，但我肯定不会像你这样坚持……”

“我他妈的，太爱她了。你没有这么爱过一个女孩，你不懂。我太爱她了，太爱她了，我不求她回报我什么，只求她能让我看得懂，老天，你他妈救救我吧……”

团长哭了，他扯开床套捂住脸。含糊不清地求我离开，让他一个人待着。

我不知道该说什么，也不知道该做什么，只好起身，准备告辞。

“其实也没什么，每次……都这样……我应该习惯……应该习惯了。还是魔兽好。”

“是吗？那……晚一点，去战歌？”

“嗯。先带几个朋友去斯坦索姆做任务，”他哽咽着说，“在东瘟疫等我。”

“好。”

“嗯……等等，我想下矿井。”

“啊？”

“我想下矿井。今晚我们下矿井吧。”

“带谁的小号？”

“不带谁，就咱俩去。”

“……”

“你来不来吧。”

“团长，你不用这样吧……”

“我在……哨兵岭……等你……”

团长突然间泣不成声，我哑然无语。

西部荒野、哨兵岭、月溪镇、死亡矿井……那些建团以前和队友们在嬉笑中共同奋战过的低级区域，在这一瞬间，或许让团长回想起二十年前的那些场景——兵工厂，红阳小学，卖冰棍的老头，爱哭的王琳……

“好，好。哨兵岭，不见不散。”我说。

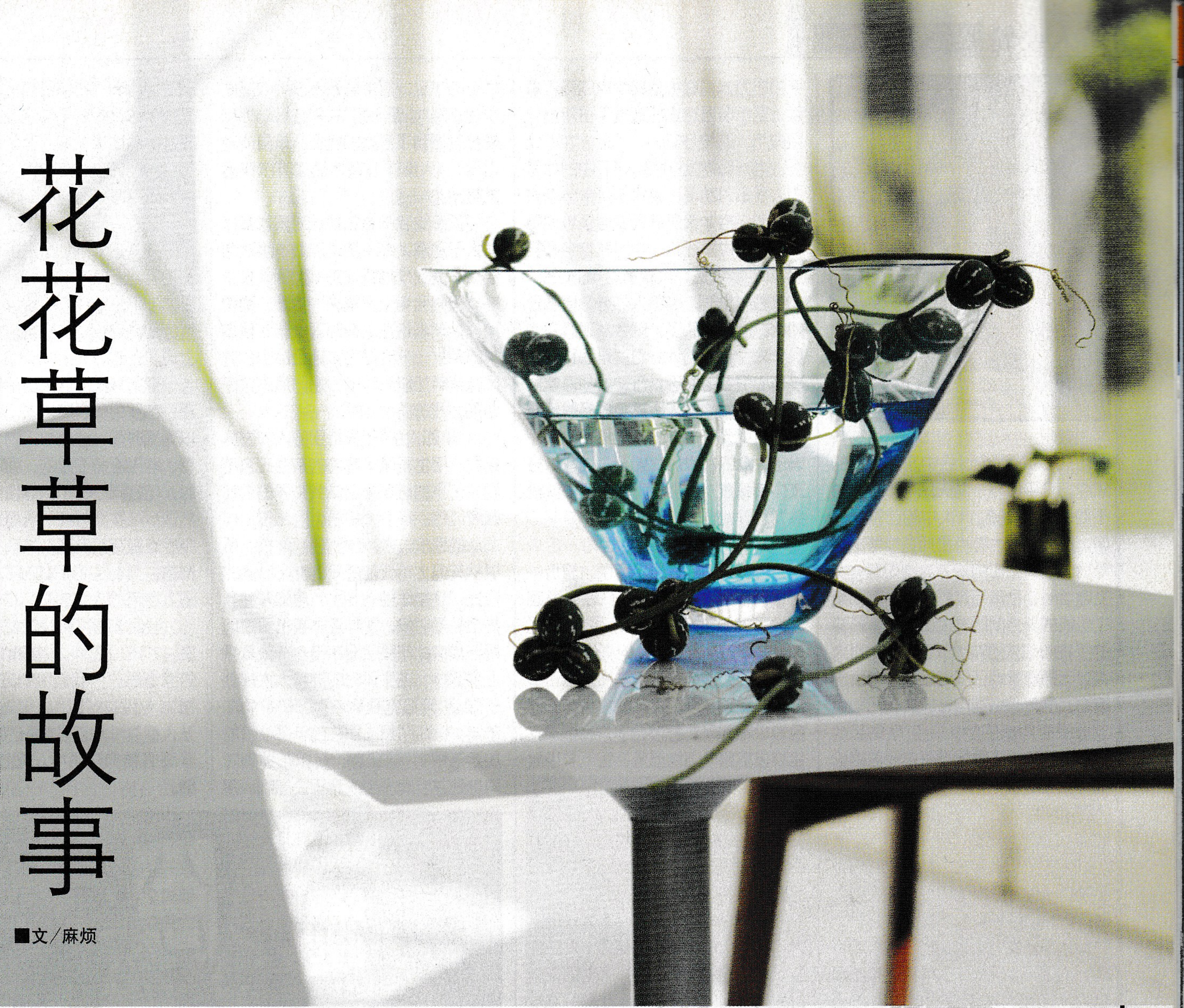
生日蛋糕上的蜡烛早已燃尽，团长老婆果然没有回来。我终于拍拍团长的肩膀，离开了他的家。

走出小区，已是夜色缤纷，华灯初上，闪烁的霓虹掩饰了城市的黑暗，聆听着大街上即将归于沉寂的喧嚣，我突然间感到无所适从。

终于回到房里，打开电脑，登入魔兽世界，由冰风岗飞向哨兵岭。航程中，我闭上眼睛，过去从北郡修道院到暴风城那段懵懂的旅途淡淡地重现，仿佛这个功利的世界又回到了二十年前孩子们眼中单纯的样子……

后记

开始是被要求写本期的那个“怀旧特企”，就是对20年前有的、现在没有了的东西的缅怀。无奈最近一刻不得闲，实在是缺乏怀旧的心绪，但若是再推掉一次稿子，忍无可忍的胜负师怕是会跑上门来要了俺的老命。正踌躇间，俺的团长打电话来，郑重其事地约俺去哨兵岭，于是有了这篇东西。邪魔天使说俺非要提到Wii，跟电视游戏联系起来，太假了。其实呢，天地良心，这个Wii是真的送了，这年头的杂志编辑都如此之超然物外么（笑）……



花花草草的故事

■文/麻烦

引子

在燥热夏季的一个双休日里，我接到了半年未见的好友花罗打来的电话。电话内容极其简单明了："哥们离婚了！"

虽然这是早在我等好友意料之中的事，但骤然听到多少还是有些令人难以置信。因为——花罗刚刚结婚还不到8个月。本想在电话里安慰他几句"大丈夫何患无妻"或"旧的不去，新的不来"之类的阿Q式宽心话。但话到嘴边，最终却只是说了句："节哀……"

"节个屁哀！废话少说！晚上到我家决斗《铁拳5》！自从结婚后就没好好玩过游戏，真是憋死我了！"花罗的声音仍是一如既往地豪迈并透着些许的傻气，我没从电话这端听出一丝的"丧"妻之痛。通过对他多年的了解，我隐约感觉到——他在有意地掩饰自己内心的伤痛。

当晚，我应约来到花罗家。看到这个缺少女主人的冰冷单间、墙上挂着的艳丽新婚照、以及笑得有些夸张做作的花罗。三者所形成的不谐调对比，令我确定我那隐约的感觉是正确的。同时应邀的还有多年的死党：岳新、肖光、天舜和疯子。

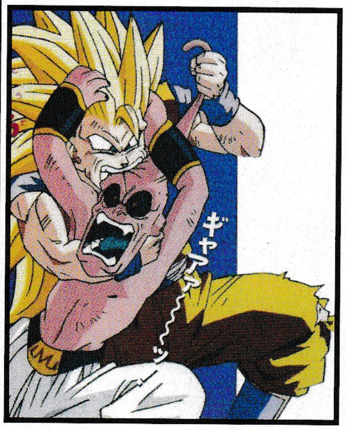
五个人简单地寒暄了几句后，花罗就迫不及待地将一张正版的《铁拳5》放入PS2的光驱中，进入了那硬汉的铁血世界。花罗往常的习惯是一边玩一边天南地北地胡侃，今天也不例外。不过他的话题都有意识地避开婚姻和女人，尽量围绕游戏展开。我操纵的洛被花罗的三岛一八用被我鄙视过无数次的小鸡式打法KO。我并没有像平时一样大叫"FUCK"，只是长叹一声后，向疯子交出了手柄(我们玩格斗游戏都是采用淘汰制，败者下，由后备队员补上)，然后坐到旁边点燃了一支烟，默默注视着对游戏的激情不减当年的花罗，难以抑制的思绪飘荡回了刚与此君相识的那个年代……

我的初中生涯是个混乱的时期。教育体制的不完善、尚在"个人拜金思潮"和"培育有用的社会主义接班人"之间举棋不定的教师们、突然出现在物质贫乏年代的动漫和电玩的诱惑力……林林总总的一切相加，再作用于我的身上，所产生的化学反应就是——在初三根据学习成绩重新分班时，我被原来班级的班主任象《街霸II》中的波动拳那样，以一个标准的蓄力推送动作，甩到了全学年组文理科成绩最差，而体育类成绩超强的5班。

虽是初来乍到，但我很快就融入了这个群体。因为在这个班级中有很多和我一样疯狂迷恋动漫游戏的家伙。和之前2年中朝夕相处的众多书呆子型同窗相比，这里的新同学身上时刻都能感受到那种我一直向往的自由活泼气息。而其中的代表型人物就是班主任王亚平口中的"小四人帮"。



"小四人帮"顾名思义是由岳新、肖光、天舜、花罗等四个家伙组成



的。这4人在这个班级中属于活跃的焦点，几乎每隔一两天就可以听到关于他们的新事迹。4人中的首领是岳新，此人的最大特点是拥有能够随时随地创造新词汇的能力。例如有一次上自习时，岳新与其同桌女生因书桌中心线的划分问题发生口角，事情惊动了在办公室备课的班主任老师大人。老师冷静地仔细询问后，分析出结论：岳新因感到自习课过于无聊，故意侵略同桌的领土，有意挑起战争。自己的真正意图被班主任盖棺论定式的剖析所曝光后，岳新就用了一个自创的新词汇，向同桌发泄胸中的郁闷："妈——哉！"

班主任闻听此言，剑眉立时倒竖起来，一副要变身成超级塞亚人的模样。但转念仔细斟酌该词的含义后，忽觉此词好象尚未达到粗口的领域范畴，不过又似乎有什么隐寓之意蕴涵其中。无奈自己是理科教员，对于"之乎者也哉"之类的东西平日涉猎的不多，若贸然发作，且发作要点切不中主题，出糗后还要被本班这群问题学生当成笑料传得全校皆知。念及于此，班主任收回了本想释放的金黄色斗气，换上了一张忍俊不禁的脸，还同时发出了掷地有声的笑。班上众同学心忖："既然恩师带头发笑，作为弟子怎能不一同发笑响应，以示对其的尊重？"就这样，一堂本应寂静无声的自习，彻底被岳新的自创词汇搞砸。至于事后班主任连寻了岳新半个月晦气，乃是后话。

肖光同学是"小四人帮"中的壮劳力。平素对动漫、游戏不是十分感兴趣的他，身体素质远远凌驾于其他同龄人。据说早在其小学时就被老师们冠以"四肢发达、大脑贫乏"的美名。初接触肖光时，他给人的感觉也确是如此。但时间久了，就会发现其实他是个大智若愚的人。也就是那种什么事情心里看得通透，行动上却喜欢揣着明白装糊涂的人，甚至很多时候还会有意或无意地作出一些牺牲自己、娱乐大众的壮举。比如至今仍在众好友中传颂的"横推垃圾箱，倒拔铁枪头"就是肖光的经典战例。

学校门前的马路对面有一垃圾箱，内装半箱附近居民所倒之垃圾。一日放学后，"小四人帮"均无意回家，留连于学校门前讨论预测《七龙珠——未来人造人卷》的后续剧情。正讨论到贝吉塔能否战胜沙鲁第二形态时，忽听一声轰然巨响！身边的蓝色垃圾箱翻倒在路边石下，废纸果皮包装袋散落得满地都是，空气中也随之弥漫着一股苦涩发馊的气味。疑似贝吉塔从漫画中乱入的众人惊恐望去，只见肖光正摆着发射神龟冲击波的造型向众人露出酷似弗利萨炫耀武力时的欠扁表情……

学校高中部新换了两扇大铁门，为了装饰，铁门顶端焊了12只铁枪头。对于14、5岁年纪的男生来说，研究刀枪剑戟的兴趣并不比研究女生的身体构造小。于是，在岳新等人怂恿下，肖光于夜深人静时攀爬上铁门，凭借一身蛮力将12只枪头全部掰下。从此"小四人帮"的标准装备中，就多出了短枪这种武器……

天舜在"小四人帮"中是个性鲜明的一个人，其特色是体格单薄却极其好战。经常听到有关此人与某某学校的某某战士因某某小事而拳脚相加的事迹。虽然斗志旺盛，可是先天硬件机能的不足，直接导致其战绩败多胜少。于是"小四人帮"共荣共辱的死党精神就得到了很好的验证。其具体表现是，4人集体逃课堵截某某学校的某某战士……

天舜给我的感觉是，对游戏的兴趣大于动漫。并不是说天舜不喜欢动漫，只是他对游戏的兴趣要更大一些。天舜另有一恶趣味：绘画！确切地说，是喜欢在上课时画一些衣冠不整的美女……画好后，还会标出台湾风味或新加坡风味的命名。然后，传给前后座的男生欣赏……

"小四人帮"里最特别的人物要属花罗。与生于繁华都市的其他三人不同，花罗的童年是在城乡交界的远郊区度过的。在上初中后，因父母工作调动的缘故，才转学到我们学校。所以从其身上不仅能感受到都市时尚的轻狂，还能体验到乡土气息的淳朴。甚至很多时候，那种淳朴被花罗表现得与其实际年龄明显不符——天真得近乎低龄。由于那时的同龄人大都处于张口"天马流星拳！"闭嘴"神龟冲击波！"举手"泰哥罗伯圈！"投足"加加泽洛根！"的状态，所以花罗的特异之处并没有多少人真正注意到。事实上当时我对花罗的第一印象，也只有那张永远带着搞笑漫画人物无厘头笑容的脸比较深刻。岳新是发现花罗与众不同的少数人中的一个，而且他还发明了一个形容花罗的专有词汇——窘！（即现在一些论坛上经常使用的"窘"这个词。虽然在用法上有些许不同，但仍然很难相信当年的初中生创造的形容词汇，居然会和现在流行的网络用语不谋而合。从某种程度上说，这也许是种必然。）

何谓"窘"？据来自岳新的官方解释：花罗尽情、尽兴的低龄表演是可以无视时间、地点、人物、场合、天气、地形等等要素的，而在花罗表演时，与其同行的相熟者均要为自己居然认识花罗而脸红，继而装做路人。"窘"是指花罗令别人发窘，而非自己发窘。其衍生词汇如"窘人"也是"令别人发窘的人"之意。

经岳新引荐、其他三人举手表决，并进行了长达2堂课共计90分钟的考查后……我被吸纳进了"小四人帮"。"小四人帮"也正式升级成了"小五人组"。从此在逃课钻街机厅、逛漫画书摊的队伍中，多出了我的身影。



二



那时我们接触的游戏多半都是动作类游戏，能否通关和个人的操作水平以及反应有着直接的关系。而我偏偏是个动作类游戏的苦手，所以虽然我玩过的游戏不少，但真正通关的却寥寥无几。久而久之，难免会产生一种失落+自卑的心理。最终沦落成了一个看多于玩的游戏观察家——即那种在街机厅中随处可见，专找机体之间的犄角旮旯钻，而后探头观看其他玩家游戏，并对人家手法、战术的优劣或大加赞赏或摇头鄙视，而本身却从未受到过其他玩家赞赏，且经常遭到街机厅BOSS鄙视的家伙。

虽然经常被BOSS们用眼角的余光斜视，但众多BOSS均知道我们是5人的一个整体，而其他4人中至少有两三人属于高手等级或购币大户。所以我这个南郭先生，虽是滥竽，却也得到BOSS们认可，勉强充数，并没有遭到过武力驱逐。我知道这都是托花罗、天舜等游戏高手的福。这2人中，若论对游戏的悟性要属天舜最高，但若比对游戏的狂热则无人及得上花罗。就象《射雕英雄传》中的傻小子一样，花罗玩游戏的天赋虽不高，但对一款游戏在游戏时间方面的投入是无人可及的。一旦他掌握了操纵游戏的技巧、突破关卡的诀窍后，往往会修成天舜等"顿悟者"所达不到的正果。即使是多年以后再拾起该游戏回顾时，花罗也能如数家珍地道出如：某某关有加命BUG、某某处有敌人死角等被称为"路子"的秘技。

"花罗同学！你什么时候开始玩游戏的？"就像海南大附属高中篮球队的高头教练询问樱木花道球龄时的心理一样，出于对花罗那种后来居上的游戏潜力的好奇，我在一次逃课后，也以类似的方式询问过花罗。

"大概10年前吧！"花罗自豪地说。

"10年？我没记错的话，今年你好像才15岁！"

我对花罗的话产生严重的质疑。



因为在我的印象中，即使是在我生活的都市里，也是直到1985年左右才出现游戏厅这种新事物的。而作为家用机代表的FC，出现在我的视线内是更晚之后的事情。花罗所说的10年前，根据他年龄推算应该是1982年。那时候我大概还在幼儿园大班中和小朋友们天天听阿姨讲“孙悟空三打白骨精”的故事吧？而视频方面的娱乐也只有在周末看两集似懂非懂的《尼尔斯骑鹅旅行记》、《排球女将》之类的动画片和电视剧等。

“我5岁那年，和我爸去上海旅游。在当地的一个什么文化宫里，我第一次玩到街机。”花罗解释道。

“这样啊……那当时有什么游戏？”

“游戏名字不知道，我就玩了2款游戏。一个是飞机过关的，没有保险炸弹之类的设定，BOSS有半个屏幕大。另一个是类似《双截龙》的游戏，主角总是喊‘嘿——！哥们！’”

“真让人羡慕啊！居然那么早就玩过游戏！”这是我由衷而发的感叹。

“你第一次玩游戏是什么时候？”花罗反过来问我。

“我看别人玩的时候多，自己真正玩的第一款游戏好像是在同学家玩的《双截龙》。”我回忆道。

“真逊啊！”花罗嘲笑我时的笑容，和《阿拉蕾》中则卷千兵卫的龇牙咧嘴简直如出一辙。

“你都玩过什么游戏？”我这个问题基本属于没话找话。一来是想缓解因被花罗嘲笑而带来的些许尴尬；二来是我突然发觉花罗是个行动中充满喜剧元素的家伙，所以决定继续追问其游戏生涯。即使不能以此诱发出他独特的“窘”表演，至少可以了解到不少我没见过的“古代”游戏。

“那可多了！基本你能想到的游戏我都玩过！”这近乎吹牛的豪言壮语真不是一般的自大。不仅如此，花罗还伸出一只大拇指指向自己，嘴角还附和着这个动作撇了两下。

“我能想到的？除了《魂斗罗》、《超级马里奥》、《双截龙》这些谁都知道的游戏外，别的游戏我就是想到，也叫不出名字。”我为自己游戏知识的浅薄而感到惭愧，不过这种惭愧有99%左右是故意装出来给花罗看的。

“就说《魂斗罗》和《双截龙》吧！你肯定没见过所有版本！你知道《魂斗罗》和《双截龙》分别出过多少代吗？”果不其然，花罗越说越激动，越说越兴奋。一副“好不容易发现个游戏小白，定要穷追不舍、炫耀到底”的架势。

“不清楚！有多少代？”这个回答，是我故意在装糊涂。

“《魂斗罗》共出了8代、《双截龙》共出了9代！不知道吧？”

“有这么多吗？！”说实话，这次我是真的吃了一惊。我虽然是游戏小白，但那只是代表我玩游戏的水平。并不代表我对游戏的阅历。我看过的游戏数量并没有花罗想象得那么少。但我确实只见到过2代《魂斗罗》和3代《双截龙》。所以在听了花罗的话后，我感觉那一瞬间“游戏”两字仿佛离我的距离很远。

“怎么样？长知识了吧？你对游戏的了解还嫩得很呢！”花罗的话，配合着得意的神情让我彻底陷入了自卑的深谷。

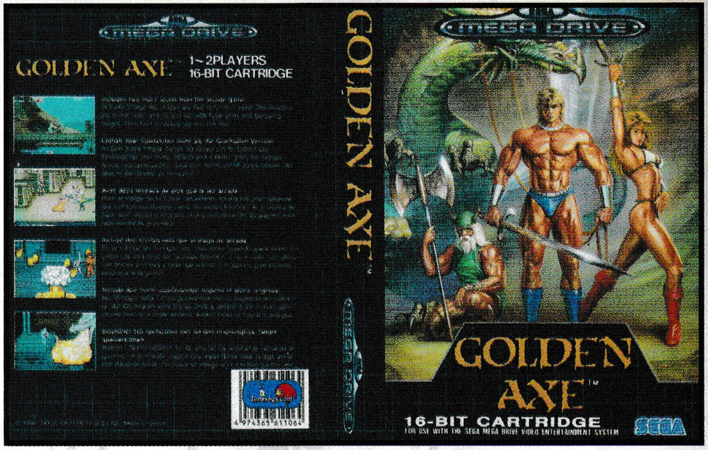
“别听花罗犯‘窘’！”说话的是一同逃课的岳新，“花罗把《忍者双雄》叫做《双截龙8代》、把《快打旋风》叫做《双截龙9代》！他说的N代《魂斗罗》更离谱！除了《水上魂斗罗》、《空中魂斗罗》这些外，还把《霹雳神兵》叫成《魂斗罗6代》！我认识他的时候，花罗的《魂斗罗》断代史还只有6代呢！现在不知道又把两个别的什么游戏硬塞进《魂斗罗》家族里了！”

“原来是这样啊！”经过岳新的剖析，我如梦初醒。

“不仅如此！更好笑的是《街霸Ⅱ》刚出现的时候，他上来就把这款游戏叫成《双截龙10代》！还满游戏厅喊！后来是我和天舜用武力让他硬改过来的！不然我们真丢不起人！”

刚被花罗的炫耀刺激得几乎要轻生的我，听闻此趣事，自然要出于本能地狂笑一番，直到自认为已经用笑声将刚才受到的奚落转换成无言的揶揄，尽数返还，且已将自卑感散尽后，才停笑收声。其实我的心里并没真的认为花罗的这种断代十分可笑，甚至还因此对花罗产生了一种特殊的亲切感。因为我自己就曾经在小学时，把很多魔幻风格的动作游戏一律划到《战斧》中。那时游戏厅内有不少人都是这么归类的，只不过花罗做得确实相当夸张而已。之所以出现这种现象，除了当时游戏资讯的闭塞外。还可以从侧面说明，当时的玩家眼中只存在游戏本身的可玩性。游戏的名字并不是我们十分关心的事情，更不用说游戏的制作厂商是谁了。

和“小四人帮”的长期接触，让我也逐渐能玩一些《名将》之类的横版过关游戏，但都是和花罗或天舜双打，由他们带着我通关。那时侯，花罗边玩游戏边聊天的习惯就已经养成了。除了聊天外，花罗还总喜欢在攻击敌人时发出如“噢！”之类尖锐的呼啸声，或在挨打损血后高喊“好——痛——啊！”已经习惯了看花罗表演的我们，对此只有报以无奈和苦笑。



三

也许有人会奇怪，在那个年代，我们长年混迹于游戏厅中，资金从何而来？答案就在我们学校的操场上。因学校经常举办一些校内运动会，为避免在进行某些竞技项目时有人随机乱入，操场四周用铁管做了一圈围档，并用无数根铁筋纵向焊接在围档上下两端作为栏杆。由于焊接点极不牢固，经常出现栏杆一端开焊的现象。不幸的是，这简陋的豆腐渣工程在校方尚未注意到之前，被岳新等人发现了。于是我们人为地将另一端也造成开焊——取走铁筋——送往学校后面的废品收购站，以每根1元的价格交易……后来更发展到直接找完好无损的健康栏杆下手。

这虽是个比较稳定的收益来源，但身体尚处在茁壮成长中级阶段的我们，充其量每人每次也只能取下2至3根铁筋，便已筋疲力尽、战斗不能。如我这样的体力糟糕者，更是必须借助板凳腿等器械，还要结合阿基米德那“动力×动力臂=阻力×阻力臂”的力学原理，才能有所斩获。而除了在游戏厅的消费外，我们还有购买漫画等其它开销，区区的几根铁筋，无异于杯水车薪。所以，大家都如同空条承太郎一样召唤起替身来。替身非别，正是肖光。气力惊人的他，曾经创造过一下午搞定30根铁筋的佳绩。身为“小四人帮”主要成员，肖光毅然决然地承担起“为丰富大家精神生活需求，而出卖体力”的重任。

最难忘的一次，记得是在初三的寒假，当时我们五人约定要外出游玩。为了活动经费，肖光第N次气定神闲的站在了学校操场的围栏前。只见



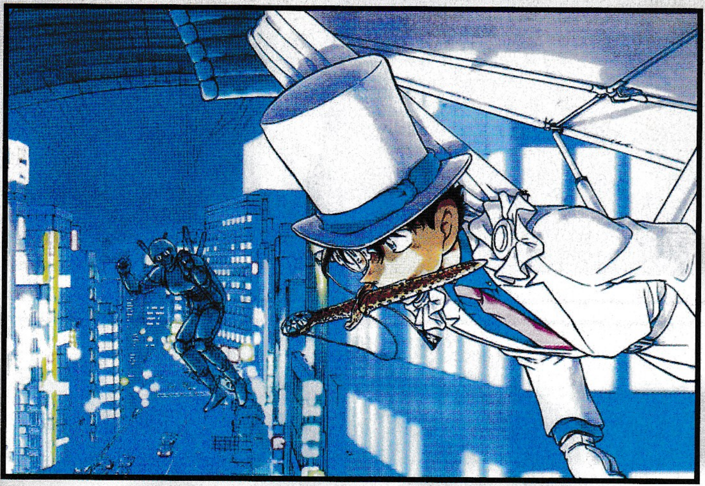
他舌尖顶住上牙膛，叫丹田一力混元气，伴随着一声轻叱，一记侧踢闪电击出，命中栏杆正中心。栏杆的两处焊点同时脱落，铁筋笔直飞出。在围档外等待的花罗跑过来拾起铁筋，并大声称赞肖光腿法精湛、盖世无双，我等也附和着赞叹不绝。被众人称赞后，肖光越发卖力，犹如白金之星附体，拳脚并用，顷刻间又有10根栏杆相继壮烈牺牲。然则白金之星之所以无敌，除了力量、速度均达A级，还有完美的动作精细度作为辅助，这是肖光这等普通人类不可能具备的。在对第12根铁筋的讨伐中，肖光腰马合一、势大力沉一脚，因出脚方位差约毫厘，导致那一脚与目标擦肩而过。踢在栏杆之间的空隙中，身体跟着也失去平衡，在向前摔倒时，头部又不走运的与围档横梁相撞。虽未头破血流，却在肖光的额头留下了一块淤青，资金筹集也因肖光的意外受伤而被迫终止。我们在把因公负伤的好同志护送回家后，均已无意游玩。把铁筋卖掉，4人只草草在游戏厅内混了一上午，便决定各回各家。回家前用剩余的资金在就近的熟食店中买了一只炸鸡腿，送到肖光家，以慰其伤。

栏杆被窃的事实，最终还是被反应迟钝的校方发现。校方因此组织了一个由各年级学年组长组成的“临时调查组”，彻底清查此案。各班的班主任也响应校方号召纷纷行动起来，在自己班中进行地毯式筛查，并发动了一大批可信的正义优等生，打入群众内部进行间谍活动。这四面楚歌的景象，让我等不寒而栗，整日陷入如坐针毡的境地。经过几次碰头会后，我们一致决定——“跑路”，避一下风头。

年轻人毕竟是年轻人，各方面的经验均远不及那些“桃李满天下”的大叔大婶。正是我们这做贼心虚后的多日缺席，才让校方锁定了犯罪嫌疑人的最终目标。也可能真的是天网恢恢、殊而不漏吧，我们最终也没能躲过“法网”的制裁。除了父母为我们弥补了罪行对学校所造成的经济损失外，每人还受到记大过一次的处分。那时距离我们初中毕业只剩下不到2个月……

初中毕业的那个夏季，“小四人帮”每天都在吃过早饭后，到我家集合。那时我父母长年不在家，我个人的小房间也就成了我们的一个据点。在经历了近3年多游戏的疯狂洗礼后，大家似乎都暂时厌倦了钻游戏厅，而那时又正值《七龙珠》等漫画的断档期，所以怀旧式的闲扯就成为了我们排遣无聊的主要方式。闲扯的内容涉及面很广，大部分都是初中时发生的一些趣闻。比如某男同学与某女同学上学时关系如何暧昧，又如何发生超友谊关系，最后又如何被老师的口水狂涛净化出学校门墙；某外班猛男如何积极反抗学校的霸权主义，并华丽地对班主任施展出“蒙古霸极道”+“北斗百裂脚”的旷世绝学等等。在所有的话题中最让我感兴趣的还是我没转班前这个班发生的一些趣闻，由于是第一次听到，再加上讲述故事的岳新和天舜在讲述时加入了风趣的注解。每一段趣事讲完，都让我笑得前仰后合。其他人因早已熟知故事的来龙去脉，反应远没有我这么激烈，均只是莞尔一笑。但花罗是个例外，即使是已经亲身经历并听过无数次讲解的故事，仍然能令他发出爽朗的笑声。有一次，岳新讲述本班一个同学吹牛的事迹。当说到那“牛人”自称和其父一同攀登上珠穆朗玛峰后，利用三角翼借助风力，飞到沈阳时。花罗突然发出“嘻嘻嘻！”的尖锐笑声，若非几分钟前刚听到过花罗正常的谈笑声，我真的会以为花罗为练神功而挥剑自宫了。和我一样，其他三人也抱着雷同的想法纷纷疑目望向花罗。但花罗面对我们审视疑惑的目光，笑得更加欢畅，声音也越发尖锐刺耳。





“你笑个屁啊？窘罗！”岳新再也忍耐不住，问道。

“嘻嘻！那家伙是太上老君的儿子！嘻嘻——”留下这样一句不知道哪里可笑的答案后，花罗继续进行着他的“东方不败模仿秀”。

面面相觑的大家，只得再现小说中黑木崖上发生的那一幕，合众人之武力终止了噪音。

我一直认为，花罗的这种“窘”，是一种天性。也可以说是一种保持着儿时本性的“全真”。这种本性会使花罗在大家都认为应该尴尬的情况下，也仍然能够保持平常心。从人这个角度来讲，这既是一种难得，也是一种悲哀。

这种小聚会并没有持续很久，那年8月我家接到动迁的通知，不久我就到亲戚家寄宿。由于亲戚家在外区，来往交通极不方便，再加上当时电话尚未普及到户，使我逐渐远离了这个圈子。第二年的1月，我又因家中的一些重大变故，而去了北京。在临走前，我只和能够联络上的岳新通了次电话。我这一去就是3年多……

记录着浮躁与欢闹的文本，被时光的鼠标，拖到了记忆的文件夹中。并且其属性被设为只读——不能进行任何的增减和删改。我们的故事也由此而翻开了新的一页……

四

“花罗现在怎么样？”

1997年，因家里要回迁而从北京归来的我，找到了岳新。久别重逢的喜悦，让我和岳新都异常兴奋。岳新还分别用电话通知了“小四人帮”的其他三人，让他们尽快赶来和我一叙。不到半个小时，天舜和肖光就已经赶到，花罗却迟迟未现。看着昔日的死党，那潜藏已久的欢乐记忆再次浮现到我的心头，于是边等花罗边和他们三人聊起了别后的际遇。

岳新在我走后的这段日子里，仍然扮演学生的角色，现在正在为是继续保持这个身分，还是跳向社会大熔炉而整日冥思；肖光在国营工厂干了一年多钳工后，突然大彻大悟走出工厂，现在一家公司当空调推销员，业绩据说相当喜人；天舜现在是一名邮递员，旱涝保收的收入加上空闲时间相对较多，令天舜看起来比任何人都要轻松。了解了三人的情况后，我问到了花罗……

“在你去北京的那年年末，花罗的父亲因肾衰竭而病逝。那之后，花罗就一直和母亲相依为命。现在他在一家商场中找了份保安的工作，干了2年多了，今天正好是他轮休的日子。”

岳新简短的几句话，让我半晌无语。因为我认为，这短短的几句话中应该已经承载了花罗三年多的全部疾苦和哀伤。

“他现在不玩游戏了吧？”

“他不玩游戏？他现在就差没搬到游戏厅住去了！”岳新的回答令我大跌眼镜。

原来，花罗在这3年中对游戏的狂热已经升华到了超越自我的高度。他把当保安赚到的头2个月工资积攒起来，购买了一台原装MD。然后，就在岳新等人的面前人间蒸发了半年多。据说这半年中，除了上班、吃饭、睡觉外，花罗整天都坐在电视前，摆弄MD。花罗的母亲由于护士



的工作比较忙，也无暇对花罗混乱的作息时间进行综合治理。直到有一天，原装的MD在花罗奋战了近10个小时后，不知什么原因突然起火冒烟，就此报废，这才彻底终止了花罗的"闭关"。

"他现在还那么'窘'？"

"不！他现在比以前更'窘'了！"天舜回答了我的问话。

"没错！尤其是在看了星爷的《大话西游》之后，花罗已经达到了见人就唱'Only you'、见鬼就问'你妈贵姓？'的天人境界！"岳新补充道。

"不会那么夸张吧？"我有些怀疑是岳新他们在夸大事实。

"不会？等他来了你就……"岳新的话还没说完，就听到岳新家门外传来"Only—— you！能帮我取西经！Only—— you！……"的男声独唱以及门铃的响声。

"这不？花罗来了！"岳新起身出去开门。

与其他三人身上或多或少的变化比起来，花罗仿佛是跨越时空隧道直接从3年前来到我的面前。在他的身上我没看出一丝有别于当年之处，无论是身材相貌、还是言谈举止。就连身上的衣着，依稀中似乎也在初中时曾经见过。见到我时，花罗对我的拥抱虽然显得有些突兀，却让我真切感到真情的流露。行罢见面礼后，花罗便坐在我身旁的沙发上，握着我的手，不停地问长问短，询问我3年来的经历。这种友情的关怀，着实让我感动。

"花罗，听说你现在还在玩游戏？都玩些什么？"

"我现在去我家旁边的游戏厅玩，现在游戏厅中新添了不少内置土星游戏机的框体。我现在正在苦练《街霸4》！总有几个初中生对我不服，我要尽快修炼，彻底击败他们！"一提到游戏，花罗顿时两眼放光，说起话来也变得滔滔不绝。

"《街霸4》？《街霸》出到4了？我虽然在这几年没怎么接触过游戏，但我却一直坚持买一些游戏杂志。《街霸3》好象才刚刚推出，怎么你现在就玩到了《街霸4》？"

"他说的是那款《街霸ＺＥＲＯ２》……"天舜插嘴解释道。

"哈哈！这样啊！对了！不是叫《双截龙１３》或"１５"之类的吗？花罗！"天舜的话让我忆起了花罗那独特的游戏断代习性。

"往事不堪回首，不要再提了！"破天荒的，我从花罗的脸上看到了难为情的神色。

其他三人大概也是第一次看到花罗会因为这种事情而不好意思，互相对视一眼后，都"噗嗤"一声笑了出来。沉寂了多年的欢快气氛也随着这笑，再次从大家的记忆深处爆发出来。

当晚，由岳新做东，我们五人在就近的大排挡中吃了顿饭。这顿饭一来是为了给我接风，二来是为了让大家好好地聚一聚。可以看得出，他们四个人也已经有很长时间没坐在一起了。



在桌上，大家追忆往事，谈笑甚欢。游戏仍然是我们的主要谈论对象。当然，在这种场合下还少不了要喝酒以及打酒官司。如"天舜多喝了两瓶、花罗少喝了一口"这样的争辩，在酒过三巡后，娱乐逐渐取代了游戏成为了第一话题。根据以往的经验，这种情况下，被娱乐到最后的肯定是花罗。事实证明了这不是我的推测，而是历史发展的必然。即使花罗用高唱"Only you"为代价，免除了几杯罚酒。但仍然难挡岳新那一波又一波以"白酒先引路，啤酒送西天"为主导思想的攻势。当大排挡BOSS来告知我们"本排挡即将打烊，望各位老弟尽快打扫战场"时，花罗早已一头扎在桌上的一盘只剩残汤的凉拌菜中，酣睡多时了。岳新将此菜命名为"青丝醮菜汤"！之后几年的好友聚会中，每逢酒兴正浓，大家都会点此名菜。无奈此菜的烹饪者花罗，自从那次出丑后，丧失了其酒到杯干的豪爽本性，每次都在有三分醉意后，便不再举杯。只是在众人用激将法刺激之时，迫于面子，才会勉强拿起酒杯。但这时花罗即使喝酒，也是如《水浒传》中的豪杰一样的喝法。千万不要误会！我的意思可不是说花罗在"大碗喝酒，大块吃肉"。而是说花罗做武松、李逵等人状，举杯仰头痛饮，任凭酒水顺着嘴角向外流淌。此法虽然弄得花罗衣襟尽湿、狼狈不堪，但从我在旁边目测到的结果推算，花罗实际喝到肚子里的酒量，还不到那杯酒的八分之一。

五

夏季的一天，我在家附近散步时，无意间发现了一家开设在小卖店铁亭子中的土星+PS包机房。当时的游戏杂志上，几乎都是用整本的篇幅介绍这两款游戏机和其游戏。在慕名已久却不曾亲身体验的遗憾感驱使下，我开了台PS，感受了一下这在当时还属于比较高档的娱乐。玩的游戏是曾经听花罗提起过的《生化危机》。相信当初初次接触《生化危机》的玩家，都曾有过对那种伪3D操作方式的不适应感。我动作游戏苦手的本色再次在这款游戏中暴露。面对那只"回眸一笑百媚生"的丧尸时，紧张感又和我先天的不足相辅相成，在丧尸的面前打起转来，其结果自然也就可想而之。包机房BOSS见我乃是小白一只，恻隐之心大发，给我调出他自己打出的无限火箭炮的记录。可是那个进度是在中庭地下通道中的，虽然我用无敌的火力消灭了几只倒霉的"猎人"，但不知道该去往何处发展剧情。结果于游荡中误触机关，惨死于滚石之下。



这次的次世代体验，让我找到了一种又想游戏的冲动。当晚我找齐"小四人帮"，再次杀奔那个包机房。除了花罗在一些游戏专卖店的柜台前见别人演示过外，其他人也都是第一次见到这种华丽的游戏。由于包机房的生意很火，我们只占到了1台PS，玩的还是《生化危机》。天舜最先掌握了操作要领，由他进行操作，其他人担当参谋，吉尔开始了在洋馆中的探索。游戏阴郁恐怖的气氛令所有人的肾上腺素激增，时间不知不觉就过去了几个小时……

从此以后，包机房成为了我们晚上消磨时光的主要场所。《生化危机》通关后，我们便去挑战无限火箭炮(三小时以内通关)。当我们每个人都可以用男女主角打出无限火箭炮时，已是那年的秋季了。这段时间中，除了钻研《生化危机》外，我们还长期对战过一款名叫《力量灌篮2》的游戏。这款Konami出品的篮球游戏，以今日的眼光来看，画面之粗糙简直是令人发指。但在当时，很少有篮球游戏能有那么流畅、华丽的画面。最重要的是，该游戏灌篮时的爽快感和对战时的紧张感，至今为止我也没找到第2款篮球游戏能与之匹敌。大概就是这个阶段，疯子出现在了我们的圈子中。

提到疯子其人，可是当年游戏厅中的一个传奇人物。早在《街霸Ⅱ》风靡的年代，疯子就是很多人追捧的偶像。记忆中，当我还在为如何发出波动拳，而不住观察别的玩家的手部动作"偷师"时，疯子已经能熟练使用站立重拳接升龙拳这样的连续技。当我在为终于能发出个升龙拳而沾沾自喜时，疯子已经在研究逆向攻击了。那时关于疯子的各种传说在玩家群中广为传诵，我曾经亲耳听到几个《街霸

Ⅱ》玩家说"疯子拥有可以不动摇杆就发出升龙拳的神技"。虽然后来我亲自向疯子本人求证得知，那是因为那台机器的摇杆有问题，才产生的不可思议现象。但这件事能被人渲染到这种程度，疯子的游戏水平和人气之高可见一斑。

出于对疯子的个人崇拜，天舜一直和疯子保持着亲密的往来。在听说出现了新概念游戏机后，疯子便请求天舜带其见识一下。在一个晴朗的星期日，天舜领着疯子出现在包机房。花罗看到昔日的风云人物到来，非常热情地上前搭话，并向疯子展示了自己正在玩的土星版《街霸ZERO 2》。听天舜简单解析了游戏系统后，疯子拿起手柄和我们对战到一处。

疯子的游戏悟性之高，远超出我的想象。刚刚上手，便已拥有能和花罗、天舜分庭抗礼的实力了。虽然这和他在《街霸Ⅱ》时代打下的基础有关，但这时玩的游戏毕竟不是《街霸Ⅱ》啊。随着对战次数的增长，疯子逐渐在决斗中占据主动。最后居然能使用出了豪鬼站立重脚连瞬狱杀这样的连续技。很难想象这是他刚接触了几个小时的游戏。天舜对疯子的水平向来推崇，还不觉怎样。花罗看到自己苦练多月的成果，竟被一个初学者这么轻易超越。很是不服。连续向疯子发出略带火药味的挑战。然而，悟性本已落后，再加上丧失了平常心，花罗怎可能取胜。

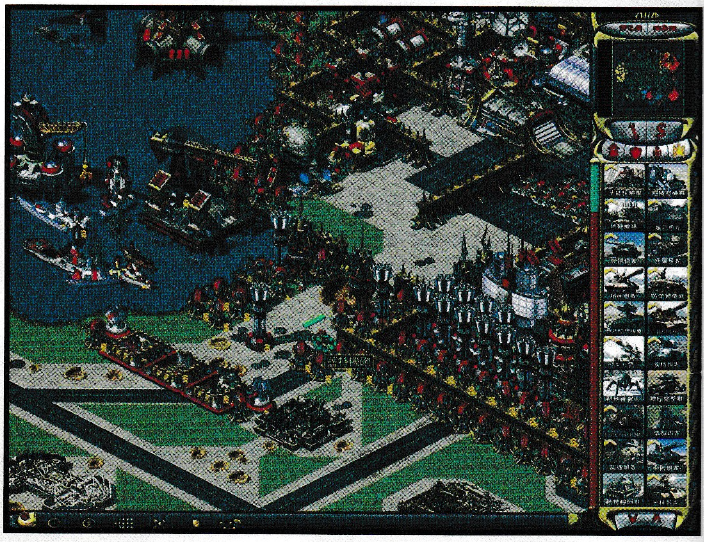
完败的结局非但未令花罗丧失斗志，反而激发出了其顽强的"小强"本性。之后的几天除了在包机房中继续磨练技术外，在家中花罗还翻找出早已损坏掉的MD主机的手柄进行所谓的想象训练。好几次去花罗家时，都看到花罗躺在床上，手握MD手柄，闭着眼睛苦练连续技的情景。花罗一边以极赋节奏感的手法快速按键，一边不停的念叨："轻拳、轻拳、前、轻脚、重拳……"直到花罗从包机房BOSS手中，以1500元的冤大头价购买了一台2手的土星后，才终止了自己的这种YY……

有了修炼的条件和资本，花罗越发勤奋。他辞去了保安的工作，把自己整日关在房中，刻苦钻研《街霸ZERO 2》。但即便如此的修炼，在与疯子实际交手时，仍经常惨败。用疯子的话说："在家中和电脑控制的对手打一辈子，也不见得能胜得过活生生的人。"这种惨败一直维持到花罗应征入伍时也没有任何改变。

花罗会参军，这不仅出乎我们所有人的意料，大概就连他本人也没想到。其契机是花罗的母亲，因不忍看着儿子"堕落"，而以家长身分做出的不容更改的强制性决定。就这样，花罗带着遗憾踏上了保家卫国之路。临走前他对我和岳新再三叮嘱，如传说中的《生化危机2》发售了，一定要第一时间写信告诉他。虽然不能玩到，在想象中过过干瘾也是好的。最后还发誓说，下次和疯子交手时，一定会战胜他，一雪前耻。

花罗的消失，令我们的包机房生涯丧失了一份热闹。不久以后，大家就都各自购买了心仪的主机，从在包机房的聚堆走向了在自己家的耍单。这个时间段正是与包机房并驾齐驱的另一个夹缝行业——电脑房迅速兴起的时期。虽然大多数电脑房的游戏种类单调得只有《红色警报》，然而正是这款单调的即时战略游戏给玩家们灌输了联机对战的概念。很早就拥有了个人电脑的岳新是《红警》的狂热爱好者，在他的带动下，疯子也陷进了《红警》的泥潭中。对游戏





类型无可无不可的我、肖光、天舜等人，自然也就跟着他们一起造起飞机坦克地堡电针来。随着电脑硬件的飞速更新换代，个别的电脑房拥有了可以利用虚拟光驱联机《暗黑破坏神》的能力。于是，讨伐"大菠萝"就成为了我们义不容辞的责任。与电脑游戏的不断升温相比，电视游戏在我们当中却不断退热。那几年中大家真正认真玩过的游戏只有一款《铁拳3》而已……

六

两年的时间匆匆飞逝，这两年的记忆是那样模糊，模糊得几乎很难让人想起什么值得回忆的东西，就像硬盘出现坏道一般。花罗的服役在记忆的日志中就好像只有几天，也正因如此，花罗的复员并没有带给我过多的兴奋。花罗的身上除多了一分军人的气质外，所有的一切都没有改变，言谈中仍然窘气十足。花罗的母亲在儿子当兵的日子里，与一位退休丧偶的警察再婚，搬出了这个充满酸涩回忆的家，追逐起那本应属于自己的美好夕阳。花罗从此过起了独居生活，也正是为了排遣这独居的寂寞，使他对游戏更加疯狂热衷……



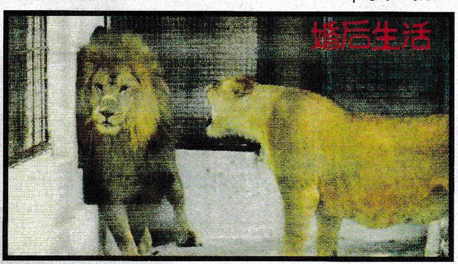
那时大家除了偶尔聚在一起玩会《铁拳3》外，几乎已经很少接触其它TV游戏。当初与疯子的宿怨，驱使花罗不得不苦练起这款游戏。与《街霸ZERO 2》时的战绩不同，在和疯子对战时，花罗的苦练终于产生了惊人的效果。在我们之中号称不败的疯子，居然对花罗感到非常棘手，2人的胜负比基本可以持平。这个结果，让我们知道了疯子并非我们想象的那样不可战胜。于是，大家纷纷投入到以打倒疯子为最终目标的修业中。而疯子为了捍卫自己的霸主地位，也以不断钻研出的新战术、战法作为回应。可以说，是花罗的这份执着，感染了我们全体，令我们能够再次回归到TV游戏玩家的行列中。

其实，花罗与疯子对战时所采用的战术，大多是靠不断的后退吸引对方靠近，然后对其实施打击，或以消极的防御防住对手的招数后，打其硬直（既传说中的"小鸡式打法"）。这种取巧的打法，不仅令疯子感到郁闷，即使是旁观的我等也十分不爽。大家都曾经明确向花罗表示"这种战法虽然能取得对战的胜利，但却赢得极不光明磊落！"而花罗对此充耳不闻，甚至有几次还推理出"你们是在嫉妒我的铁拳水平！"这样"大逆不道"的结论，并反复以黑格尔式的口吻强调"既然南梦宫设计的系统中存在这样



的打法，我的战术便是合理。"于是，我们大家的铁拳目标不约而同地从"打倒疯子"过渡为"群殴花罗"。这场旷日持久的圣战断断续续一直绵延至今，战场也由当年的《铁拳3》挺进到后来的《铁拳TT》、《铁拳4》，最后进化到现在的《铁拳5》。大小战役粗略估计下大概有几百场之多，我在这些战役中所扮演的角色并非"勇猛的战士"，而是不断靠收集资料来证明"花罗的战术等于无耻"的"舆论声讨者"。但即使是我以某期《游戏机实用技术》上胜员师的《斗强之梦》中提到的"韩国铁拳职业联赛中禁用'小鸡式打法'"为理论根据向花罗摊牌，也没能改变花罗那早已成型的武功套路……

千禧年过后，那些地下的电脑房一夜之间如雨后春笋般浮出地面，改头换面进化成了网吧。QQ等聊天工具的登场直接导致了"网恋"这个词汇的诞生。一时间无数的青春少年一头扎进网络里，做起了浪漫的鸳鸯蝴蝶之梦。曾无数次强调自己"风流不下流"且对日本偶像剧式的爱情满怀憧憬的花罗，不知何时也凑起了这个热闹。同样是这一年，花罗以复员兵的身分，分配到城建局工作。繁忙的工作+频繁会见网友占据了花罗不少游戏时间。我们的聚会和对战也因此而减少了很多。其实那时大家均已逾弱冠之年，工作讨生活的担子已经从父辈们身上逐渐移交到自己的日程上来。作为业余爱好的游戏，只能为生活而让道……



2005年，出席天舜生日聚会的花罗突然向大家宣布了一个惊人的消息——他下个月就要结婚了！好友们七嘴八舌询问后得知，花罗多年的网恋终于有了正果，女方是他的一位网友。当问及两人相识多久时，花罗的回答令所有人无语——"一个星期！"

原来，这位准新娘刚刚经历了一场失恋，在上网发泄失落时偶遇花罗。她是单亲家庭中的独女，父亲在很早以前就过世。也许是这相近的家世，让花罗产生了某种内心深处的共鸣吧？两人一见如故，继而相互倾心。

虽然大家都理解这种共鸣，但无论如何也不能认同只相识一周就谈婚论嫁所产生的婚姻。作为多年的好友，每个人都说出了自己的想法和顾虑。感情经历比较丰富的天舜用"你们还需要更多的磨合"，来暗示花罗对女方的了解还不够。一夜情的大力倡导者疯子极力主张花罗"看一看钱钟书先生的《围城》"。社会阅历深厚的岳新则直接了当地对花罗说："这个女人很有可能是在拿你当一剂弥补失恋之痛的'顶药'"。我则借花献佛式地套用了一位前辈曾经对我说过的一句话"你们不可能只凭一时的情投意合，就生活一生的"。众人的话，花罗虽然在听，但可以看得出，他对我们的这些顾虑很不以为然。最后，肖光以老大哥的口吻说："其实，做人家的'顶药'也没什么不好的。关键是看你想做哪味药？要做就做'吗啡'！为她止痛的同时，还要让她对你产生依赖性！切记莫做'创可贴'啊！人家伤口愈合后，就把你扔掉，那可有伤大雅得很呐！花罗也不是小孩了，这些东西我相信他会想明白的！"

之后的一段日子里，花罗为筹备婚礼而忙得不可开交。他在忙碌之余，还把多年来积攒的所有游戏杂志全部送到我家。原因只是因为新娘子非常厌恶电子游戏。

花罗的婚礼在一个月后如期举行，除了当天婚礼会场煞风景似的停电外，新娘表现出的泼辣也吃了我们一惊。在新人敬酒时，花罗的一名同事为新娘出了一个不是十分过分的刁难节目，而正是这个婚礼的余兴节目，让新娘在众目睽睽之下拂袖而去。任凭花罗如何呼喊规劝，新娘均无视，自顾与几个闺中密友嬉笑不已，无奈的新郎只得默默地独自为剩余的宾客点烟敬酒……

由于这事的影响，我对这位新娘的印象可谓是糟糕到极点。但糟糕归糟糕，这毕竟是人家小俩口的事情，我无力也无意去改变什么。所以在花罗婚后，我除了偶尔和他通次电话问下近况外，几乎很少和他来往。天舜倒是去过花罗家几次，并带回了一些亲眼目睹的"即时报导"——

花罗除了每天照常上班外，还要负责买菜、做饭、干家务。他那位夫人，在吃过早饭后便出去和朋友打麻将，只在午饭和晚饭的时间才会回到家中。用餐后再次外出，晚上要十一、二点才会回家就寝。本以为婚后会彻底告别孤独的花罗，怎么也想不到这就是他的燕尔新婚，为此他着实苦闷了一阵。身为一名玩家，把游戏杂志全部送人，可以说明花罗曾经下过与游戏彻底诀别的决心。但婚后还要继续承担的寂寞，让花罗不得不偷偷地拾起妻子很讨厌的游戏。据天舜描述，花罗现在玩游戏前，会先对游戏机进行缜密的观察，如PS2手柄放置的朝向、连接线在手柄上缠了几圈等等，然后才会开机进行游戏。且估算好时间，在夫人回家前约半个小时左右便会关机，以便让PS2能够充分地散去表面的热。最后按照之前记下的细节，将手柄、连接线恢复原样……

大家听了天舜的叙述后，均默然无语。彼此的心中都在思考着同一件事——这从一开始就倾斜失重的婚姻，还能维持多久？

现在花罗真的已经离婚了，这里面除了我们所知道的那一点点事实外，应该还有更多不足为外人道的东西存在。我极力想控制自己不去思考这本不属于我的故事中的一切细节，但似乎很难做到——也许我本就是个喜欢自作多情的好事者吧？

尾声

"《鬼武者4》战斗时的感觉太爽了！"花罗兴奋的呼喊把正在探索"阿赖耶识"（梵文，通指记忆）的我拉回到现实中。只见众死党都围在花罗身旁，看他演示《新鬼武者》。看了一会后，岳新觉得肚子有些饿，便提议出去用餐。于是大伙一块下了楼，随便找了家小饭店坐了下来……

一阵清爽的凉风，打破了沉闷的夏夜，好似冰肌玉肤的美女之手，拂拭掉了众人身心中的燥热。酒喝得越来越多，几个话匣子的音量也越来越大。就连平日滴酒不沾的疯子，此时也已有了几分醺醺醉意。

花罗告诉我们，他打算和单位办买断。想利用得到的资金开一家游戏专卖店，以此来以游养游兼维持生计。他说他不想再放弃已经钟爱了20多年的电子游戏。

那一夜，大家都对花罗说了很多祝福的话。

那一夜，大家都醉得很厉害，但却无人觉得自己真的醉了。

那一夜，又见到久违的"青丝蘸菜汤"……





我们的征途是星辰大海！

——海盗空贼的异色浪漫

■文／玛娜

人为什么要探险？因为激情不愿被平稳和安逸消磨殆尽。

人为什么要飞行？因为可以看到更多的未来。

人为什么要航海？因为大海才是男人的浪漫。

当英挺俊朗的野心家莱因哈特将“我的征途是星辰大海”铭刻众人心中；当路飞为了伟大航路踏入难以预计的大海；当梵终于成为向往已久的空贼，当无数充满理想的人踏上自己的求道之旅，那些翱翔在大海和天空的男人们的事迹，似乎并不遥远，近在眼前。

无数人为了寻求自己的真理而离开了；无数人为了让自己的名号被人所知而离开了；无数人为了无边无际的自由而离开了；无数人为了寻找自己心中永远不曾停歇的未来而离开了，他们消失在海角天涯之处。而我们这些停留在地面的人，只是望着他们的身影，回溯那些不能被遗忘的传说。

对于向往自由和未知的人们来说，这就是他们的浪漫。

寻找蔚蓝下宝藏的猎人——海盗篇

我的海盗的梦，我的烧杀劫掠的使命，
在暗蓝色的海上，海水在欢快地泼溅，
我们的心如此自由，思绪辽远无边。
广袤啊，凡长风吹拂之地、凡海波翻卷之处……

拜伦的《海盗生涯》中充满了对海盗生活的憧憬和向往，就如自古以来人们对于天空的幻想一般，被湛蓝所包围的那些神秘之境，似乎永远都是吸引住人们视线和内心的磁石。尽管我们都知道，海盗的生涯并非所想的豪情四射，浪漫无双，海水的芳香和飘洒在烈日下的汗珠最后总要蒙上杀戮与抢掠的荫翳，但是屹立于海盗船上男人们，被传说所掩盖，因探求而升华，罪恶肮脏与激情豪迈共存。

这是一个如此矛盾的共存体，所以对于海盗的描述，往往也是如此矛盾。

海盗备忘录：真实的海盗们

经过了ACG的无穷轰炸之后，海盗这个词被赋予了越来越多的寓意，与最初的定义差距日渐扩大，虽然扭着小腰的杰克船长和直率热血的路飞都给海盗写下了浓墨重彩的一笔，但是回归本源，海盗们的生活，远远没有他们被美化的看起来那么美丽，至少，远远比看着ACG成长起来的大家所知道的要龌龊肮脏得多。

海盗是一个非常古老的职业，可以说自从有了海船开始就有了海盗，最早的海盗出现在公元前1350年，主要都是航海技术非常发达的腓尼基人和其后的迦太基人，很多PC平台的游戏都能看到他们的出现。说是职业，因为他们确实有工作，海盗的工作就如字面意思一样，海上的强盗。干的主要都是些打劫商船，掠夺城镇，杀人放火之类的事，在地中海一带极其嚣张，就是强大如罗马帝国也为他们非常头疼，在经历了长期以往的海盗骚扰之后，终于忍受不了出军歼灭了地中海的海盗老巢，海盗这个职业算是暂时销声匿迹了，但是绝对没有一蹶不振。

在海盗史上书下重重一笔的，是维京人，很多北欧神话、游戏和奇幻小说中都可以看到他们的名字，维京武士、北欧海盗、维京战船、北欧天神奥丁……他们远航的足迹遍及整个欧洲，给当地人民的生活罩上了一层厚重的阴影。不是将敌人杀死，就是自己战死，狂热于战斗的维京人不惧怕生死，脑袋中没有软弱，他们往往被称为Berserker，也就是狂战士，至今还在各种奇幻游戏及小说中时常出现。

在维京人的传说中，一直信仰战死在战场和海上的战士将被女神瓦尔基里带往瓦尔哈拉神殿，成为战魂。说到这里，著名的"《女神侧身像》系列"就是取材于北欧神话，和维京海盗活跃的时期重叠在一起，但是在"《女神侧身像》系列"中，所有的战魂都来自于陆地，偶尔有几个来自海边的也是混有人鱼血统的纯洁少女，维京海盗的存在被完全忽略了……

当然，最为我们所熟识的，还是在新航路开辟，新大陆发现之后的一段时间里，在这个期间，涌生了一群鼎鼎有名的海盗，基德船长、"黑胡子"蒂奇、"黑色准男爵"罗伯茨、"海盗女王"卡特琳娜等人至今还在占据着极高的曝光率。除了各国的利益竞争和对殖民地的野心使海盗们的日子好过起来之外，更重要的是，他们等到了一个宝物——私掠许可证。所谓的私掠许可证就是说：一个正经的A国商人在B国不幸被海盗给抢了，但是A国B国都不负责赔偿这些损失，那怎么办呢？A国就授予可怜的商人一个私掠许可证，从此商人就可以抢劫B国的商船来弥补自己的损失了。

这是一个海盗的黄金期，很多人投身于海上，他们当然不会两眼发亮，满含激情地宣誓"我要去海上寻找经历磨练，寻找真正的自己"，也很少以海盗留下的宝藏和海盗王这个称呼为目标孜孜不倦地努力着。没落的贵族迫不得已成为海盗；水手们转行当海盗；因为种种误会逼上梁山只好举起海盗旗……知名海盗的入行史充满了类似的辛酸血泪，但是就是这些因为各种原因而在海上扬出自己旗帜的人们，和海盗的黄金时代一起，被后人所铭记。

没有被浮夸的梦想，也没有刻意煽情的桥段。

海盗备忘录：关键词

宝藏

鲜红的夕阳，漆黑的骷髅旗，沾满血污的战刀以及成堆的让人睁不开眼的黄金，一往无际的大海和随时卷起的暴风雨……对于大多数人来说，这的确就是海盗的生活，充满了刺眼的色彩和炽烈的元素，鲜艳刺目到让人为之窒息。而在这众多元素中，最为主旋律的，当然还是海里的宝藏。历史上的海盗通常在抢来财宝平分之后就会到陆地上挥霍一空，但是有时候会遇到特别大的买卖，这时候他们就会找个秘密的地方把财宝藏好，画下藏宝图（通常这些藏宝图都比较像鬼画符），留待日后再用，而这些留下来作为祸害的财宝，就理所当然成为了之后海盗们抢夺的目标。

与看起来利欲熏心的历史不同，在ACG的世界中，宝藏是一个划分出是与非的关键词，不以寻宝为目的的海盗就不算是海盗，充其量称为海上的盗贼，烧杀抢掠只要蛮力就可以了，而寻宝却是高技术含量的东西，除了智商和实力之外，更要有一颗勇于探索的心——勇于探索的心就是ACG的伦理道德防御线，有了它，至少主题还比较积极向上。

至于具体的宝藏内容究竟是什么，其实并不重要，金钱、珠宝、远古文化、人间兵器……比较扯淡的就是在很多号称有警醒世人寓意的作品中，作者喜欢把宝藏设置成"什么都没有"，意思是"宝藏并不重要，寻找宝藏的途中的经历、成长、得到的朋友才是最重要的宝物"，这些设定就让人恨的牙痒痒了。就像是小孩子终于长大了，想看些稍微世俗点的书，前面剧情写的波澜壮阔，阴谋一触即发，闹得人欲罢不能，一定要知道个结果才满足，好不容易看到最后才发现原来是个超长篇的老套寓言，简直就要崩溃，所以不管怎么样，烧杀抢掠可以没有，杀人越货可以没有，单单宝藏一定是要有的。



▶海盗中最没追求的莫过《大航海时代IV》的来岛一家了，如果使用李华梅提督进行游戏就会充分享受到这群海盗的骚扰，天天除了骚扰沿岸百姓就是抢劫商船，一点梦幻激情的目标都没有，难怪在游戏中只能称之为倭寇。

Check point

大多数情况下，宝藏都被设定为金银财宝，这是最实惠并有雅俗共赏性吸引力的设定，海盗最传统的设定，当然也是最没有创意的设定。在史蒂文生的《宝岛》中，以西尔弗为首的一群海盗和一个名叫吉姆的小孩子就围绕着价值70万英镑的财宝争个不停（值得一提的是在历史上，小说中所描写的宝藏所在地可可索夫岛确实也埋藏了海盗抢来的金银珠宝）。《加勒比海盗》里同样因为金币引起了一大堆波折，当然，比起普通的财宝来说，至少杰克船长为之奋斗的是被诅咒的金币，从设定上来说就上等得多。

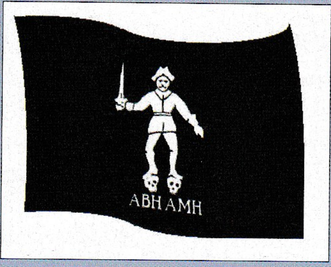
《One Piece》中，路飞探险的目标是海盗王留下的一大笔宝藏和伟大航道，虽然在故事的进程中目标有所偏移，但是主题思想没什么大的问题，在这里，宝藏被渲染的极其神秘且有吸引力，比那些写明白了宝藏可以用金钱衡量的又要更上等一些。至于《大航海时代》中，玩家则可以在各种海岸寻找到武器、文物、珠宝、船首像之类的宝物，集实用性与观赏性为一体，也算是宝藏设定中的经典事例。而在这众多金银财宝之外，米原秀幸的漫画《海霸王》就有新意的多了，众人寻找的法鲁空宝藏解开封印出现的居然是最终BOSS，让人有种刚登上极乐就陷入地狱的痛苦感觉，可谓是不厚道之冠。



▲亨利・梅努埃林的海盗旗。



▲爱德华的海盗旗。



▲手持长剑，脚踏骷髅，这是巴塞洛缪・罗伯茨的海盗旗。



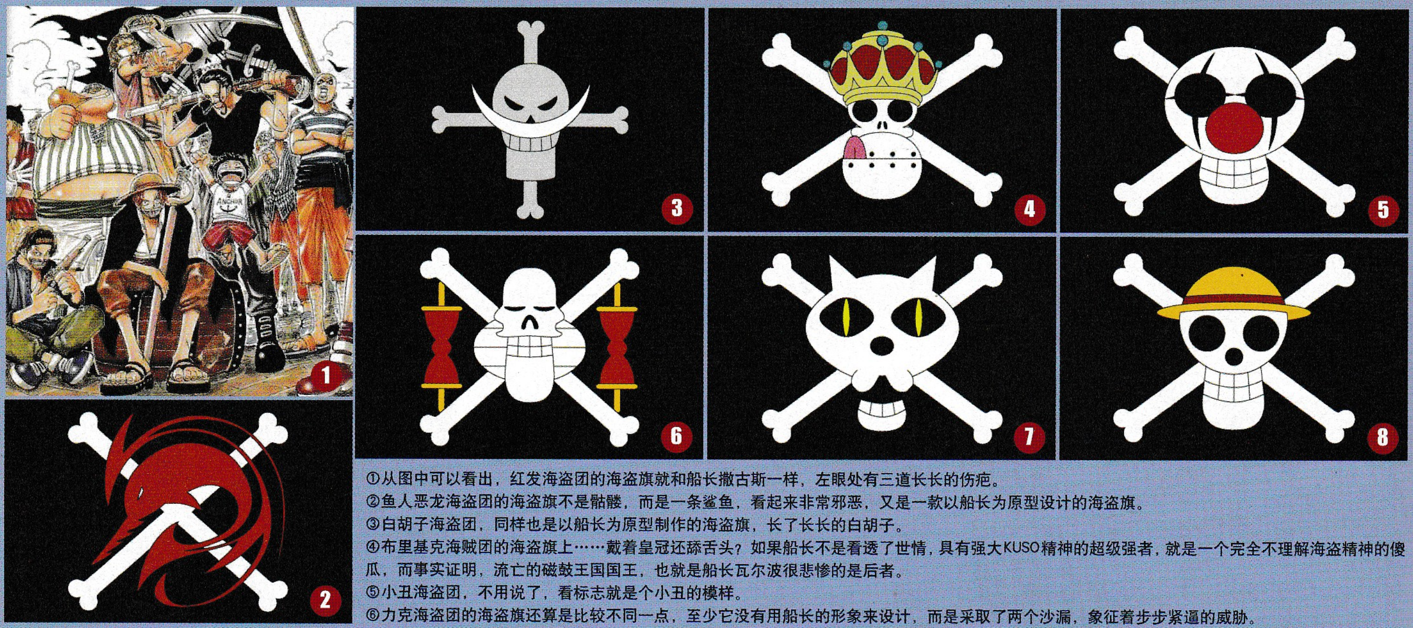
▲杰克・拉克汉的海盗旗，用长剑代替了人骨看起来确实比较雅致一些。

海盗旗

海盗旗，又叫骷髅旗，可以说是海盗最为明显的标识了，一个骷髅头和两根骨架构成了人们对于海盗最基本的印象，为什么要挂上骷髅的标志？惟一可以知道的是由于历史实在太过深远，现在已经难以考证了，但是很多人认为这个词其实是来自法语单词JOLI（即非常红的意思），从前的海盗们用这个词来描述船桅上高高飘扬的血红旗帜。

虽然基本所有文学作品中，凡是提到海盗，都会用这个骷髅头作为标识，但是事实上海盗旗并没有明确的区别和讲究，所以压根没法给它们作什么分类，曾经有人想根据海盗旗研究出所代表的意义，譬如：地区、时代、阵营、部门、爱好等等，研究出地中海的海盗到底挂什么旗，加勒比海的海盗挂什么旗，还认为骷髅旗是加勒比海的海盗或中世纪后期在其他海域行动的海盗们的特有旗帜，但是最后失望地放弃了。而且，除了骷髅头之外，不同民族之间也会有不同的选择，罗马海盗就喜欢用墨丘利的权杖（一根缠绕着两条蛇的权杖）来装饰自己的船帆，这是罗马贸易神墨丘利的标志物，会保佑骗子和贼。与此相似，雅典娜的猫头鹰、宙斯的鹰、狄安娜的鹿也曾被用作为海盗旗的标志。

可以说，虽然没有严格的规定，但是海盗旗上的图形都是为了表达特定含义设计出来的，像是骷髅头代表着死亡；带有号角的整个骷髅指的是受尽折磨而死；飞镖或矛暗示着惨遭横死；举着匕首或水手刀的手臂预示了嗜杀的习性；而滴血的心脏则比喻痛苦地慢慢结束生命。著名的海盗黑胡子就将这些主要的标志一个不漏都放在自己的海盗旗上，杰克・拉克汉用雅致的交叉长剑图形代替了传统的交叉人骨……从海盗旗上确实可以看出海盗的性格，但是想给海盗旗做出一个分类，就是件吃力不讨好的事了。



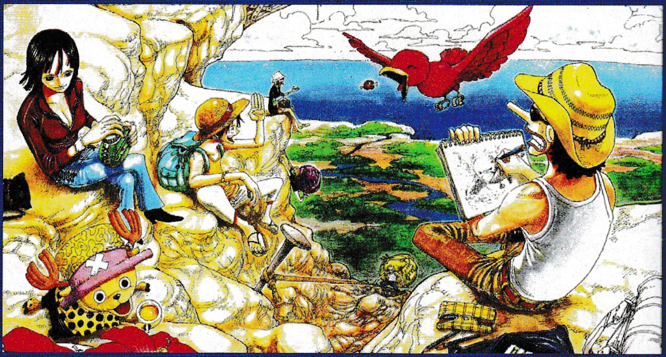
One Piece海盗旗赏析

①从图中可以看出，红发海盗团的海盗旗就和船长撒古斯一样，左眼处有三道长长的伤疤。
②鱼人恶龙海盗团的海盗旗不是骷髅，而是一条鲨鱼，看起来非常邪恶，又是一款以船长为原型设计的海盗旗。
③白胡子海盗团，同样也是以船长为原型制作的海盗旗，长了长长的白胡子。
④布里基克海贼团的海盗旗上……戴着皇冠还舔舌头？如果船长不是看透了世情，具有强大KUSO精神的超级强者，就是一个完全不理解海盗精神的傻瓜，而事实证明，流亡的磁鼓王国国王，也就是船长瓦尔波很悲惨的是后者。
⑤小丑海盗团，不用说了，看标志就是个小丑的模样。
⑥力克海盗团的海盗旗还算是比较不同一点，至少它没有用船长的形象来设计，而是采取了两个沙漏，象征着步步紧逼的威胁。
⑦双眼闪光、有着猫耳朵的骷髅是克洛海盗团的标志，克洛海盗团的船员都喜欢用尖利的爪子作为武器，这就是海盗旗的来源吧。
⑧大家都很熟悉的草帽海盗团的海盗旗，除了一顶草帽之外，其他部分都和标准的海盗旗一样，这顶草帽正是将路飞带领到海盗世界的关键人物——海盗撒古斯送给他的非常珍贵的宝物。

Check point

在ACG的世界中，海盗旗经过了各种精细的设定，也具有了各种故事所赋予给它们的寓意。而在设计海盗旗这方面，做的最为尽职的无疑就是《One Piece》的作者尾田荣一郎，以路飞为首的草帽海盗团的海盗旗深深为ACG迷们所铭记，经常会看到这个戴着草帽的海盗形象出现在各种ACG作品中客串，《浪客剑心》中就有一话出现了恶搞形式的草帽海盗标志。在经过了艺术加工后，这个戴着草帽的海盗形象，已经和之前的杀戮、暴力脱离了关系，几乎变成友情与热血、和平与互助的同义词了。

除了草帽海盗团的海盗旗之外，对于在作品中出现的众多海盗旗，尾田荣一郎老师都进行了认真敬业的设计，光是这么多的海盗团设计就已经很耗费心力了。



▲不管什么时候，《One Piece》中都流露出一股让人向往的温馨感。

海盗式装束



◀《幻想水浒传Ⅳ》中最让人垂涎欲滴的女海盗基卡，身为义贼的她不仅美貌成熟，对服装方面也很有一手，这套海盗服就很重视细节部分的修饰，上身的装饰物华丽到看起来像是皇家海军，而腰部的刺青更是点睛一笔。

▼《浪漫沙加 吟游诗人之歌》的霍克船长，绿帽子+绿色长衫的巨大视觉冲击力让人为之赞叹。

不知道是从什么时候开始，大概是受到了各种文学作品的影响，铁钩手、独木腿、黑眼罩、三角帽、肩上站着鹦鹉、脚下踏着死尸，这些形象几乎已经成为了海盗约定俗成的打扮。《彼得·潘》里的霍克船长带来了铁钩，《宝岛》的西尔弗让独腿形象发扬光大，至于一只眼上戴着黑眼罩的海盗形象是什么时候开始深入人心已经难以统计了，但是无疑这个简单的装饰物渐渐成为了海盗身分的标识，让人为之胆战心惊。

尽管可以想像常年生活在海上，浑身伤疤，而且很少洗澡的海盗们通常都是一幅怎样的尊容，沾满了咸水、臭汗和海腥味的破布衫也帅气不到哪里去（海盗们可不操心帅气的问题），但是同样是艺术加工这个万恶的东西，又为海盗们整了一次容。海盗式装束虽然还是原来的那些，但是却融入了大量的现代时尚元素，不光是干净整齐了许多，还融入了角色独特的个性，变成了舞台上的时尚宠儿，这个巨大的转变，对于当时那些不小心瞎了一只眼只好戴眼罩，不小心掉了手和脚只好装假肢的粗汉子们而言，也是件拍案惊奇的事吧。

Check point

若要说起海盗式打扮和时尚界的关系，当然又得再次提起因为自己古怪的穿着和个性而闻名的杰克船长了，虽然杰克船长的穿着总体来说还是颇符合当时时代特征，看起来也确实是个海盗，但是那身金灿灿的珠宝首饰和满脑袋小辫子，无一不洋溢着近年来时尚界的流行元素，可以说是将古典和现代结合得最为美观特别的成功事例，服装设计功不可没。《幻想水浒传Ⅳ》中海盗也大放了一次光芒，虽然大多数小喽罗都不怎么争气，但是基卡和哈维的俊男美女组合却着实为海盗装打了一次广告，将混搭风发挥的淋漓尽致。至于《浪漫沙加 吟游诗人之歌》中的霍克船长就稍微保守一些，仍然保留着传统的三角帽、黑眼罩、长靴+茂密大胡子形象，海盗形象呼之欲出，算是不过不失。

而这众多服装设计中，可以说"《火焰之纹章》系列"的海盗们是比较缺乏时尚触觉的，虽然该系列一直都有海盗这个职业，而且不乏大量海盗同伴，但是海盗们通常都不太受重视，健壮的肌肉大叔居多，手持巨斧，身穿破衫，缺乏美形，出场率低，不要说设计感，能没有几个补丁就不错了，只有在《火焰之纹章 封印之剑》中登场的美男子基斯还可算是孤岭一枝花，超越了平均水准。

女人与酒

我们是海盗，凶猛的海盗。左手拿着酒瓶，右手捧着财宝。

我们是海盗，有本领的海盗。美丽的姑娘们，请你来到我的怀抱。

我们是海盗，自由自在的海盗。在骷髅旗的指引下，为了生存而辛劳。

我们是海盗，没有明天的海盗。永远没有终点，在七大洋上飘荡的海盗……

这是一首在海盗中流传很广的歌，它几乎揭示了海盗生活的所有关键要素：财宝、女人以及酒。

简而言之，海盗的生活用两句话就可以概括：到了海上就严守制度一心一意抢东西，到了陆地就花天酒地全神贯注乱撒钱。因此，他们的生活被充满危险不测的大海和纸醉金迷的陆地一分为二，如同冰火般交织在一起，也正如同海盗们对于女人的态度一样，包含着重重难以调和的矛盾。

在几乎所有海盗的守则中，都认为女人上船十分不吉利，他们禁止女人和孩子呆在船上，规定把乔装打扮过的女人带上船来的人应当被处死。但又喜欢用爱人的名字和肖像作纹身——因为据说女人具有一种能加快船的航速并使它回到故乡海岸来的本领，女人的画像也象征着成功和顺风。海盗在进行袭击和血洗时既不会怜惜女人，也不会可怜孩子，但是却非常喜欢突出他们对女士的"温柔"态度。一个名叫约翰·菲利普斯的著名海盗在和船员签订的协议书中有一段非常有名的记载："假如我们遇到一个可敬的女人，而又有个人在未经她许可的情况下就追求她，那他将被当场处死。"听起来非常可笑。

和对待女性的矛盾态度截然不同的是对于酒的态度，在不同的海盗船长定下的规章制度中都有以下几个要点：禁止在船上赌钱和玩纸牌；严禁擅自离开船和工作岗位；禁止在船上打架，所有的争吵都得在岸上用马刀或手枪来解决；必须使大炮、手枪和马刀保持清洁和完好无损；禁止在财产方面对他人进行欺骗……而在这种种规定中，只有一件事是海盗们不管在陆地还是海上都可以尽情去做的，那就是酗酒，酗什么酒？当然是朗姆酒。

朗姆酒又叫兰姆酒，是一种利用廉价的原料酿造的烈酒，没有储存期，酿出即卖，因此辛辣刺喉，很受生活在艰苦环境中的水手和海盗们的青睐，有的船长甚至用朗姆酒为手下发工资。可以说，在海上吃东西要受到管制计划着吃，但是只要你愿意，可以用朗姆酒倒满整个甲板。

Check point

虽然说在海盗的世界中对女性的态度难以捉摸，但是总有很多强大如卡特琳娜和贝利维一样的女人，不仅不会成为被欺辱的对象，反倒将一干海盗踏在脚下，大口喝酒，大块吃肉，让自己的名号遍布于七大洋之上。而且这些女海盗们，往往被修饰的更为理想化——她们大多是义贼，美丽成熟且豪爽，就算不是义贼，也一定有什么值得原谅的原因在背后撑腰。

《最终幻想Ⅴ》的法丽斯就是其中的典型，红发飘飘的她小时候被海盗所救，为了在海盗之中生存不得不被迫扮成男子，最后遇到主角等人投身于拯救世界的大任——这个还有点花木兰的韵味。田村由美漫画《BASARA》中的海盗船长茶茶则彻底脱离了"伪装成男人"这个束缚，以豪迈中不失女人味的形象出现，俨然一副海盗大姐头的模样，坚定、爽朗、不停挑战命运的性格成为了很多人的心灵鸡汤。《幻想水浒传Ⅳ》里的女海盗基卡也以成熟御姐模样出场，吸引了大批死忠。至于《One Piece》的妮可罗宾，《海霸王》中一干强大有力的肌肉御姐海盗就更是不胜枚举，为海盗的世界增添了无限光彩。



◀《大航海时代Ⅳ》登场的阿芝莎是天生的海盗，从小就和父亲学习"海盗的荣誉"，在权力之争中失去了左眼的她，是一个让人敬畏的女人。



▶《BASARA》的茶茶。



■如果说草帽海盗团里还有一个稍微成熟一点的形象，无疑就是神秘的罗宾，至少对于读者来说，身为海盗的她吸引力是无穷的。

海盗备忘录：名人档案

赤红的凡尔赛玫瑰——卡特琳娜·艾兰楚



卡特琳娜·艾兰楚

主要活动范围：《大航海时代》系列

入行理由：亲爱的哥哥被杀，为了替哥哥报仇而成为了海盗。

职业方针：除了杀杀敌人，没做什么太大的坏事。

人气度（曾经）：★★★★☆

危险度：★★

在长久以来都被歌颂为"男人的浪漫"的海盗世界中，出现了一个另类的存在，那就是《大航海时代》让人印象深刻的红发女海盗卡特琳娜·艾兰楚，众所周知，她的原型就是存在于史实中的西班牙海盗女王唐·埃斯坦巴·卡特琳娜。

就像几乎所有著名海盗一样，说起过去都有一把辛酸血泪史，卡特琳娜·艾兰楚之所以成为一个海盗简而言之只有三个字，被逼的。因为自己的哥哥被杀，为了替哥哥报仇只好踏上了海盗这条不归路，在众多飙洒着臭汗和热血的男人中杀出一片天地来，而这个成为海盗的契机也成为了她和历史上的海盗女王最大的区别。

史实上的海盗女王是巴塞罗那船王的千金，但是如大多数男人婆性格的女性一样，她对那些标本性的贵族女性生活完全缺乏兴趣，反倒嗜好骑马、划船、剑术之类的男性运动，每天和哥哥一起舞刀弄枪，到了18岁的时候，已经成为一个琴棋书画样样不能，刀枪剑棍个个精通的女强人了。可以想像她和上流社会的审美观有着多大的偏差，这么下去肯定是没得嫁了，于是恨女不成凤的爸爸狠了狠心，实在没有办法，只好做出了一个错误的决定——把女儿送去修道院。就如大多数ACG作品中的固定套路一样，这成为了卡特琳娜逃跑的良好契机，为她之后成为著名的海盗女王埋下了最好的伏笔。

逃出修道院的卡特琳娜在女扮男装流浪了一段时间后，选择了一条最不像话的道路，参军。

之后的故事非常有趣且富有戏剧性，很符合一切希腊悲剧的主题基调，也很能看出"哥哥"这个关键词在虚幻与真实中共同的重要地位。她因为长官腐败而奋起反抗，结果误杀了自己参军多年的哥哥，在万般悔恨与痛苦中加入了海盗团体，从此开始了自己扬名立万的海盗生涯，终生未嫁。

难以捉摸的怪人——杰克·斯派洛



杰克·斯派洛

主要活动范围：《加勒比海盗》、《王国之心》

入行理由：伟大的杰克船长一生下来就是海盗！他是天生的海盗！

职业方针：偷鸡摸狗，坑蒙拐骗，大错不犯，小错不断。

人气度：★★★★★

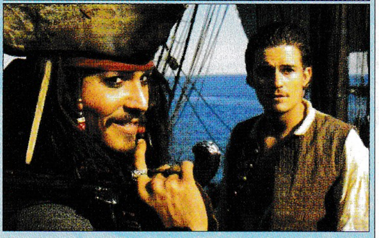
危险度：★★★

杰克·斯派洛船长可说是近来最风光得意的海盗船长，浓艳的黑眼圈、玩世不恭的个性、奇异的装束、浑身挂满珠宝首饰、晃晃悠悠的小碎步、随时翘起的兰花指，历史上大概再也找不到比他看起来更奇怪的海盗了。在《加勒比海盗》电影中，经由了约翰尼·德普为其赋予独特个性之后，杰克船长突然成为了知名度最高的海盗，让《指环王》中超人气的精灵王子奥兰多长期担任陪衬的角色，让这个古老的职业再度焕发出旺盛的生机。

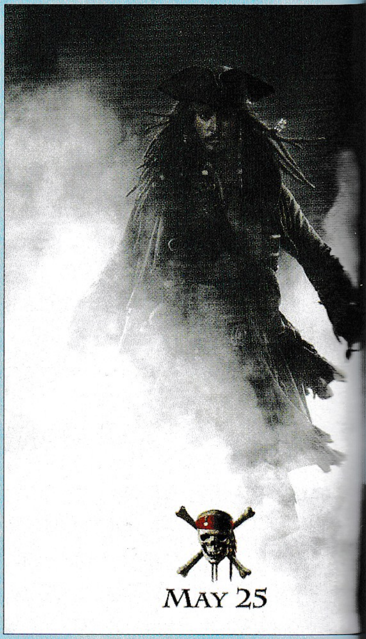
可以说，杰克船长打从出场就没过过一天好日子，刚一出场就被抢去了赖以为生的海盗船，之后又是被关监狱，又是与旧仇人相见，又是被诅咒缠身未来堪忧，又是追求有主女性未果，在《加勒比海盗2》中还被海怪吞进胃里生死不明。但是从他诡异的笑容和悠然自得的神情看起来，似乎一切都在掌控之中，完全不值得为此担忧，这大概就是杰克船长最大的魅力——充满传奇色彩的海盗若是心里想什么都被人猜透，那还怎么能称之为海盗呢。不管杰克船长到底是以什么样的魅力征服了大众，他都长期占据了话题人物的前几名，还被屡屡改编成游戏，在各种场合露脸。在《王国之心》系列"中，杰克船长也顺便客串了一回，回到迪士尼的广阔世界中添砖加了把瓦，不过比起电影的灵动来说，游戏中的杰克船长显然要正常且魅力值下降了许多。

值得一提的是，杰克船长这套齐腰马甲+绯红马裤，浑身珠宝首饰的奢华套装并非完全首创，海盗史上有名的塞亨马缪尔·罗伯茨就是一个类似装束的爱好者，据说这位罗伯茨船长也爱好穿着古怪繁琐的华丽衣装，行事作风特立独行，而且相貌英俊（这个我们姑且听听就好），虽说身为海盗四处杀人越货，但是却虔诚地信奉基督教，并且有着品茶的优雅喜好，也可谓是海盗界的怪人一个，并被江湖好汉们称为"黑色准男爵"。当然，这位罗伯茨最大的特点是严格坚守自己所制定的规章制度，在众多海盗中可算是异数，这点杰克船长不但不能比，他自己也不想比……

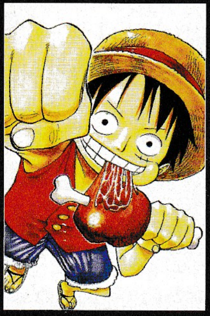




▲杰克船长总能在最关键的时候闹出些乌龙让我们振奋一下。



以伟大航道为目标的单纯少年——芒金·D·路飞



芒金·D·路飞

主要活动范围：《One Piece》以及一干与《One Piece》有关的游戏

入行理由：表：生在小渔村的娃子，从小就向往着大海！里：因为红发撒古斯的原因，踏上了成为海盗的道路。真：既然都有了恶魔果实的能力，当然要去成为名人了桀桀桀！

职业方针：惩强扶弱，救死扶伤，感动千万读者的伟大海盗就此诞生了。

人气度：★★★★☆

危险度：★★★

在营造"海盗的浪漫"这一目标中，《One Piece》无疑将其提升到了一个难以企及的高度，尾田荣一郎充满了热情与爱的画笔之下，大海中的一切都变得充满了热血和激情，光芒四射。正是因为这份耀眼的光芒，使得比较起现实中的海盗们，在《One Piece》世界中生存的人们实在是太正直了一些，正直到压根不像个海盗。

如果不是因为面对大海时那份男人的豪情和让人无法不为之感动的梦想，如果不是因为作为调剂和对手时常出现的"谨遵海盗规则"的反派们，《One Piece》就算是把环境背景定位在陆地上，让路飞成为通灵王、忍者王、面包王、麻将王也完全没有问题。

可以说，近年来的作品中，最给海盗添姿加彩的就是《One Piece》，弄得海盗文化一时间成为了大家所憧憬的目标，而在《One Piece》中，最被推崇和美化的，还是少年漫画的主题：同伴的友情。少年的故事不需要同伴间的相斗，不需要尔虞我诈的背叛戏码，我们安然乐见伙伴间相互支持的场面。想成为天下第一剑士的卓洛，想画出自己去过地方的世界地图的奈美，想寻找厨师的天堂蓝海的山治，想成为真正海上勇士的乌索普，都曾充满弱点，一个人辗转颠簸，都曾迷失方向，离开了同伴找不到真正的目标。我们已经不用再强调成长发生在什么时候，只有抛却一切迷惘的眼神，才能像现在一样光彩夺目。要成为海盗王的男人无需为鸡毛蒜皮的小事踌躇不前，只要有这样的同伴聚集在身边，眼睛就能一直望向前方。比起被歌颂的海盗来说，这才是大海带给我们的真谛，只有生活在大海上的男人，心胸才能如此开阔，除了真正的目标，不愿意为了无聊小事浪费自己的视线。

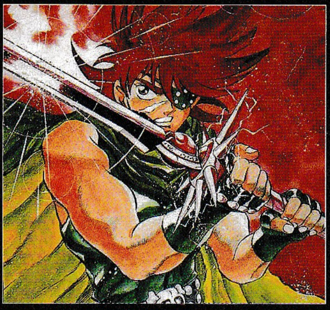
作为一部以海盗为题材的作品，《One Piece》自然也借鉴了历史上的海盗形象，虽然海盗王的形象来源众说纷纭，但是其中喜欢戴着老头子才用的腰封的罗洛亚·卓洛，其姓名就来源于历史上有最残酷海盗之称的法兰西斯·罗罗洛亚。

寻找失落秘宝的海盗王子——基德

19世纪，一位被称为"海中恶魔"的海盗王子基德出现了，和好友哈利、裘卡成为了生死之交，在七大洋上闯荡，一边行侠仗义一边追杀杀父仇人，还邂逅了亚特兰蒂斯的人鱼公主，帮助她寻找失落的秘宝，这就是宇野比吕士的漫画《海盗王子》的内容。虽然这部漫画的后半部分内容和《蓝宝石之谜》的内容非常相似，但是总体来说仍不失为一部佳作。

这位16岁黑发的少年的来头可不小，他就是以历史上赫赫有名的"海盗之王"基德为原型设计的角色，当然，除了姓名之外，两个人之间还真没有什么太多的相像之处。历史上的基德可以算是是海盗史上最有名的人了，直到现在为止还有人在不懈寻找传说中基德船长的宝藏。谈起基德的海盗职业生涯，也可以用同样的三个字来形容：被逼的，说出来简直是部官逼民反的辛酸史。基德原本是一个富有的商人兼武装民运船的船长，有老婆有孩子，日子过得不错，但是因为英国海军的鼓动，终于决定上海去打海盗，抢回被盗的财物，顺便给自己再攒点私房钱。结果进了海之后就和皇家海军结下了梁子，在大西洋上漂泊了整整一年，不光没遇到什么海盗，还被皇家海军欺负的很惨。这样下去水手们都不干啊，于是他只好偷偷抢了几条印度商船，把财物分给不满意的水手，不抢还好，一抢就犯下了海盗罪，但他自己还不觉得，一心认定自己是皇室的人，仍然在海上孜孜不倦地寻觅着海盗的行踪。

终于有一天，基德发现了一艘"法国船队"，当下欣喜若狂赶紧去打，打了一半发现不对劲，原来所谓的"法国船队"是英国东印度公司的船队，虽然基德带着自己的船队跑了，但是皇家海军却把他认了出来，于是基德就变成了一个"已经成为海盗"的人，甚至登上了通缉令，和亨利·埃夫里齐名，从此只好一边打劫一边还坚信自己是一个"海盗缉捕者"，成为了让人闻风丧胆的海盗王，最终被吊死在泰晤士河边。



基德

主要活动范围：《海盗王子》

入行理由：海盗王子又不是从平民转职来的，哪有什么入行理由。

职业方针：探探险，寻寻宝，交些朋友，讨个老婆……当然，还有顺便为父报仇和行侠仗义，这个可不能少。

人气度：★★

危险度：★★

依靠实力与运气为生的男子汉——霍克船长



霍克船长

主要活动范围：《浪漫沙加 吟游诗人之歌》

入行理由：打从我们见到他开始，他就是海盗了……

职业方针：平民是不抢的，村庄是不盗的，和同伴反目也没关系，反正霍克船长是伟大的独行侠，一个人过的也挺好。

人气度：★★（全栽在游戏的大头小身上了）

危险度：★

靠实力说话的霍克船长，头戴三角帽，身穿绿长袍，留着编了麻花辫的大胡子，手下也有那么几十个，看起来威风凛凛好不帅气，其实却是个彻头彻尾的倒霉蛋。

因为坚持要做义贼拒绝了其他海盗头子抢劫村庄的提议，结果被出卖给帝国军队，好不容易打赢了帝国军队逃回大本营找人算账，结果又被倒打一耙，成了“密报海军的叛徒”，不得已只好大开杀戒，逃出了加勒比地区，老窝是回不去了，只好开始寻找传说中的宝藏。

霍克船长虽然在游戏中只是8个主角的其中一位，以义贼为幌子这套洗白自己的做法看得太多也让人有些审美疲劳，但是其豪迈的性格和与众不同的身分仍然吸引了玩家们的眼球，特别是每次打开宝箱之后那声充分体现了海盗本性的爽朗笑声，至今仍让人记忆犹新，可以算是近期ACG中最像那么回事的海盗了。

与前面几位名人不同，霍克船长在历史上的原型可以说是没有——历史上没有像他这样要做义贼最后给同伴卖了的倒霉鬼。但是谁都会注意到他的名字和《彼得·潘》里心狠手辣的铁钩船长霍克的关系，当然，与其说那个心狠手辣的铁钩船长是霍克的灵感来源，还不如说霍克这个名字已经成为海盗的另一个标志了呢。

寻求自由之道的勇士——空贼篇



飞翔于天空的人，心胸无限宽广，因为无限延伸的世界仿佛近在眼前。

飞翔于天空的人，不会因小事烦恼，因为天空似乎触手可及。

飞翔于天空的人，看的到真正的梦想，因为拥有可以征服天空的翅膀。

所谓空贼，就是通过袭击商船等得到粮食财物的空中海盗，不过和历史上真实存在的海盗不同，翱翔在空中和宇宙中的空贼们，完完全全是人们幻想出的产物（如果将那些驾驶着战斗机四处扰民的军人和有架小滑翔机就自鸣得意的笨蛋们排除在外的话）也因此，这些空贼们被赋予了更加梦幻的象征——对于自由的无限追求。相比起背负着沉重历史的海盗而言，这些空贼们显然要轻松惬意的多，他们可以自由选择自己的目标，可以无视陆地的凡尘俗世选择没有被腐化的天空，可以今天在墨西哥明天就到了爱琴海，可以做出很多让人无法想像的事，而这一切都可以冠上听起来非常美好的名号，为了信念而生。



▼《最终幻想VII》的希德·海温特在整个希德家族中也算是非常有名的一个，但是他仅仅拥有飞空艇，还谈不上是一个空贼。

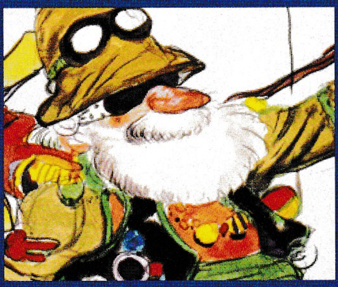
空贼启示录：关键词

飞空艇

生活在机械与魔法并存的幻想世界中的空贼们，可以没有钱，可以没有家，可以没有相濡以沫的爱人，但是却不能缺少飞空艇。对于一个空贼来说，飞空艇就是自己的剑和生命，没有飞空艇的空贼不能称之为空贼，失去了羽翼的空贼，就等于失去了一切。

熟悉幻想作品的人一定不会对飞空艇陌生，伴随着它的出现，一扇通往未知的大门也将随之开启，喜欢RPG的玩家也不会对飞空艇陌生，在得到飞空艇之后，冒险往往才会真正开始。对于空贼们来说，飞空艇就是自己的家，包含了所有生活必须的物品，也是与敌人战斗的堡垒，拥有各种高杀伤力武器。

虽然它的构造和具体技术我们是很难了解的，但是飞空艇在魔法与机械的幻想世界中，已经渐渐变成了必备物品，在未来很长一段时间中还将散发出无可匹敌的光芒。

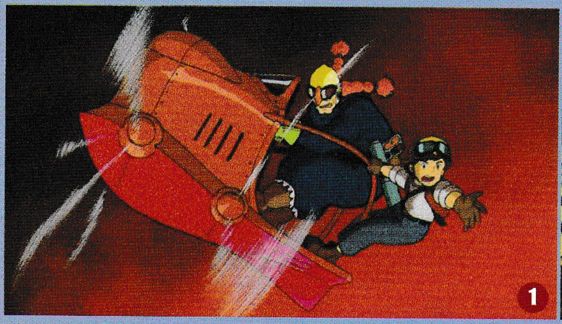


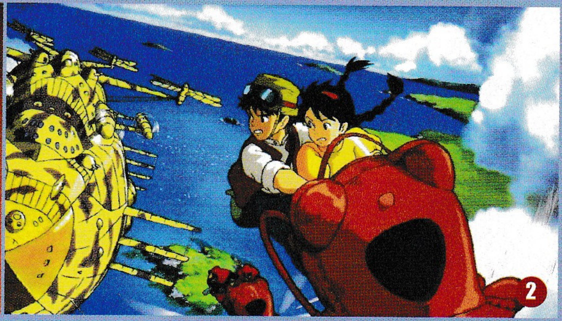
▲《最终幻想III》的希德·赫兹。

Check point

提起飞空艇，就必然要说到“《最终幻想》系列”，飞空艇正是在这个系列中被发扬光大，最终成为了不可或缺的关键要素。但是提到到《最终幻想》，就一定要先强调一下，虽然身为空贼绝对不能少了飞空艇，但是有飞空艇的可不都是空贼。从《最终幻想Ⅱ》开始，希德家的人就作为系列传统中飞空艇的主人活跃在这个舞台上，但是真正以空贼的身分出现，却是很久很久之后的事。

《最终幻想III》的希德·赫兹只是个发明家，和妻子一起安静生活，遇到了主角一行人之后才被诱拐着开始了自己年岁已老的冒险；《最终幻想IV》的希德则是身在曹营心在汉的军队首席技师，看不惯赤翼军的行为偷偷藏下了一辆企业号帮助主角等人；《最终幻想VII》里的希德·海温特，曾经是神罗宇宙开发计划的御用飞行员，众多飞行员们的偶像，自从宇宙开发计划废弃以来就终日在火箭村无所事事，盼望有一天神罗能重开计划以帮助自己实现飞向宇宙的梦想，到了《最终幻想 地狱犬的挽歌》中，则干脆接受了世界再生组织的援助，成为了空艇师团的团长，投入到反对DG的战斗中，都和自由自在的空贼扯不上什么关系。在整个系列中，只有《最终幻想XII》的巴尔福雷才真正将空贼的精神贯彻到底，成为了游戏中最具魅力的隐之主角。





①宫崎骏的世界中很少出现什么真正的恶棍，《天空之城》中的空贼从袭击希塔变成帮助希塔，其中的巨大转变在动画中却是如此顺理成章。
②看到这群空贼华丽的飞空艇，似乎很有钱的样子……

正义与邪恶

正义与邪恶，是经常被谈论到的话题，但是在空贼的世界中，这两个水火不容的词语之间的鸿沟却似乎变得无限接近。

空贼这个职业和海盗相同，既可以成为打家劫舍的恶棍，也可以变成劫富济贫的义贼（虽然义贼海盗的虚构成分相当之大），但是和海盗不同的是，有时候你很难区分这两者间的区别究竟体现在什么地方。

也许正义与邪恶对于空贼来说，没有想像的重要，因为他们就和天空一样，具有随心所欲的性格。

『星方天使』



Check point

很多人都对天空报有无限幻想，著名的动画大师宫崎骏就是其中一员，从《红猪》里一直和红猪进行各种竞争，却可爱到难以分辨善恶阵营的空贼，到《天空之城》中最初袭击女主角希塔，后来却帮助希塔的空贼，正义与邪恶就是如此轻而易举地扭转。而《最终幻想Ⅵ》的西捷亚在遇到主角等人之前也是一个难以辨别善恶的典型，一直生活在自己世界之中，正义、邪恶，这些事情与他都没有什么关系。

另一个将善恶的暧昧美学发挥到极致的是漫画家松本零士，在他的名作《银河铁道999》中也出现了很多宇宙海盗，但是在故事充满了矛盾与病态的大环境之下，判断究竟是对是错，就如同在海中寻找一颗沙粒一样，看不到什么可能。毕竟，在如今的时代，像《星方天使》中李美凤那样继承了祖父的遗志，专门成立私人警备组织从事惩办宇宙海盗活动的闲人，实在已经不多了。



▲《最终幻想战略版 狮子战争》中，空贼也因为巴尔福雷的出现光明正大地成为了一个职业，完全和正义邪恶脱离了关系。

自由

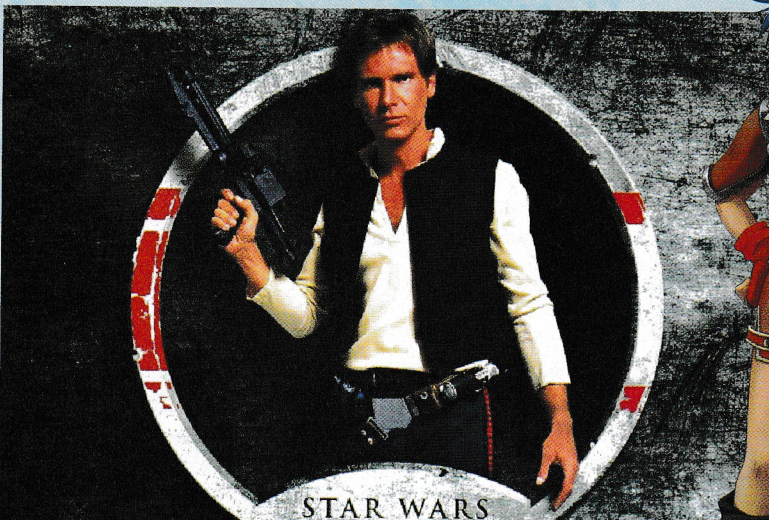
对于空贼们来说，自由是永远在讨论的话题，虽然我们对于翱翔于天空就可以获得自由没有实质性的了解，但是完全可以想像在一片蔚蓝天空下飞行时，完全忘却世间诸多繁琐的心境。

很多时候，和平和正义并非空贼们所关心的事，陆地上的人们爱干嘛干嘛，爱打就打，爱争就争，他们才不乐意趟这滩浑水呢，自己自由快乐，寻求想要的东西才是最重要的事。所以说，空贼们的想法总是跨过了世间的标准，跃居于放浪散漫之上，或许对于他们来说，这也是自由的真谛。

Check point

将捣浆糊的自由精神发扬光大的莫过于《宇宙海盗哈洛克船长》中的哈洛克船长了，在世界保持着和平的状态下，他认为人类已经将希望与梦想遗忘，变得散漫倦怠，毫无生气，于是举起了反地球政府的旗帜，袭击了向地球运送物资的输送船，一举成为宇宙中最著名的空贼。和他相比，“《星球大战》系列”中最初只是想利用飞船走私些东西赚点外快，最后还成为了反抗军同盟将军的索罗船长，简直可以称得上的安居乐业的楷模。

除了追求自由的空贼，还有一群难以说明他们究竟想做什么的空贼也活跃于幻想的舞台上，《英雄传说 空之轨迹》中，就有一家三兄妹组成的空贼团，平时就爱抢劫作为交通工具的定期船，倒也过的非常欢快。



■如果在汉·索罗从事走私活动的岁月里，你告诉他将来他会成为反抗军的英雄、爱上一个奥德兰的公主、并成为反抗军同盟的将军，他少不了会用尖刻的话来答复你。



▲《英雄传说 空之轨迹》中的一家三口人，明明做了乌龙事还让人完全讨厌生气不起来的空贼团就在这里了。

空贼启示录：名人档案

天空中永远的主角——巴尔福雷



巴尔福雷

主要活动范围：《最终幻想XII》、《最终幻想XII 亡灵之翼》、《最终幻想战略版 狮子战争》

入行理由：表：为了爱与自由。

里：主角是什么职业都无所谓啦。

职业方针：在劫富济贫成为义贼积累人气的同时，还要勇于参与对霸权反抗成为传说中的勇者，这才是主角的作风！

人气度：★★★★★

危险度：★★

巴尔福雷无疑是去年乃至今年里游戏界最耀眼的明星，在一个男性角色和女性角色都没有突出表现让玩家注意的时段中，他以自己的特立独行成为了年度大作《最终幻想XII》的隐之主角，不仅将第一男主角梵诱拐进入了空贼的世界中，还让所有玩家跟着他体验了一回空贼的自由快乐，引发出无数憧憬。

如果要仔细讨论巴尔福雷的魅力所在，自由自信、不被任何人和事物所束缚的广阔之心无疑是最能吸引人的关键，坚持着“从坏蛋那里夺取财物”的信条也让他以“义贼”的身分在平民中拥有极高的人气。在这些充满男子魅力的优点之下，那些喜欢喝酒、对女性唠唠叨叨之类的小毛病只是更加让人喜欢的可爱之处，让人气之火不禁燎原。

由于他实在太受欢迎，在之后的《最终幻想XII 亡灵之翼》和《最终幻想战略版 狮子战争》中，仍然被制作人利用来客串增加卖点，这也可以说是受欢迎人物的悲哀吧……

流浪于正邪之间的赌徒——西捷亚

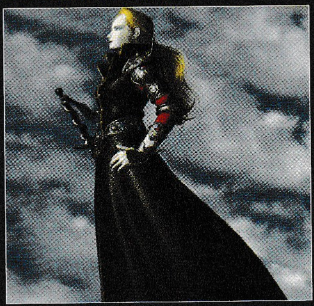
《最终幻想VI》的西捷亚具备空贼的大部分条件，有一艘内设赌场的飞空艇，年轻且具有实力，但是严格来说不爱好打劫商船的他算不上是空贼，如果不是因为企图强抢歌剧院的女主角，几乎就要和这个美好的职业擦身而过。

对于西捷亚，说的最多的一句话就是，这个人没有明确的正邪观念，自从自己的爱人死后，世间的事情和他几乎都断绝了关系，除了嗜好赌博并且愿赌服输之外，没什么太大的追求。和《星球大战》的索罗船长非常相似，在他沉迷于自己的小赌场并且没有遇到主角等人的时候，如果告诉他之后会成为拯救世界的俗套英雄，西捷亚必定嗤之以鼻，但如果在西捷亚的生活中有什么是不变的，那就是他的不可预见性和空贼的多变命运。所以最终仍然从逍遥自在的独行者变成了被后人所景仰，为玩家所铭记的世界英雄。

当然，对于他来说，这倒也不是什么坏事。



▲因为主角等人的激励，西捷亚终于还是正视了死去的爱人，并且自发主动拖出爱人的飞空艇“飞鹰号”供大家拯救世界使用，从这点上来看，倒也算是挽救阴暗青年的典型事例。



西捷亚

主要活动范围：《最终幻想VI》

入行理由：其实他不是空贼……只是抢了个小姑娘而已。

职业方针：世间俗事与我无关，爱睡就睡，想赌就赌，自己过得好，快乐似神仙。

人气度：★★★

危险度：★★★

飞空艇时代的传说——波尔哥的对手们



波尔哥的对手们

主要活动范围：《红猪》

入行理由：不知道为什么就当上空贼了，喝喝小酒，干点坏事，闲着无聊就看看美女，空贼是多么伟大开心的职业啊。

职业方针：挣钱和飞在空中是首要的，当然，打败波尔哥也是重要的。

人气度：★

危险度：★★

需要说明的是，被称为宫崎骏自我写照的这只红猪波尔哥也并非我们所说的空贼，与之相反，他可以说是空贼们的对手——专门对付空贼的赏金猎人，所以尽管他非常有名，还是宫崎骏最喜爱的角色，我们这次要说的主人公也不是他。

1920年代的亚德里亚海，充满了欧洲的浪漫风情，但是一群无恶不作的空中海盗横行无忌，他们到处抢掠。而因为诅咒变成一只猪，从此拒绝过去的波尔哥就是惟一可以对付他们的赏金猎人。在《红猪》中，这场波尔哥与空贼们之间的较量被刻画得颇具浪漫主义氛围，而那些与凶残压根不沾边，只是有一点点捣蛋，甚至还能称之为可爱的空贼们也为整个故事增加了一丝温馨之情。

阿德里亚海的黄昏下，飞翔着波尔哥的红色飞机，飞翔着男人间相互较量的热血之情，飞翔着宛如梦想的成人间的隐忍之爱，也飞翔着对于空贼们的憧憬。

在故事的最后，甘拜下风的空贼们和红猪之间萌生了难以形容的友情（大概可以称之为友情吧），没有彻底消灭空贼，而是默认了这群人存在的红猪，从某种意义上来说，也是空贼们不可或缺的存在吧。



▲看着这些空贼们的古怪且可爱的表情，简直无法想像要用无恶不作来形容他们。



后记

在最后，让我们用平淡的话语来结束整篇文章，已经没有必要再重复这些向往着星辰大海的人们究竟抱持着怎样的信念和精神，没有必要将希望和梦想，将自由与探索挂在嘴边。但是我们都心知肚明，吸引人们的，并非是这些刀光剑影的职业，而是这些职业所被赋予的崇高含义。

因为这些衍生的含义，我们可以忽略真实中存在的嗜血与残暴；因为这些美丽的字眼，可以故意遗忘难以掩盖的罪恶；因为对这些词语的向往，认为充满了危险的世界值得期待幻想。

愿自由与希望永存。

异世界漫游指南



在历史上曾经有一位自认描绘能力极佳的名人在森林里迷失了方向，因而有机会游历了诸多匪夷所思的地方。这个老神棍后来成为西方文学史上丰碑一般的存在，写了一本中间有几个句子被世界上一半人当了座右铭的长诗歌集。这位名人的名字叫但丁，和《鬼泣》的男主角同名。诗集中广为人知到被满山遍野的人当座右铭的那句话就是“走自己的路，让别人说去吧”。

作为历史上很可能是最早详细描述异世界风貌的强者，但丁先生在回忆录中描摹了一些惊世骇俗的场面，不过他很显然也故意忽略了一些东西。就好像我国古代的著名田园派诗人陶先生，明明人已经去过了桃花源，偏偏要说自己没去过。

翻开各种关于浩瀚历史的小册子，我们会发现这种谎言和掩饰遍布了整个世界历史，否则怎能解释一个连老家都没出过的老头儿居然能写出人在地心之中冒险的精彩小说……还写出了八十天环游地球这种可怕的世界风俗旅行故事？传说之所以如此吸引人，并非因为它本身拥有吸引人的力量，而是因为它往往也伴随着八卦和内幕。当然因为这不是明星娱乐杂志，这个不在讨论范围……其实重点要说的还是异世界。

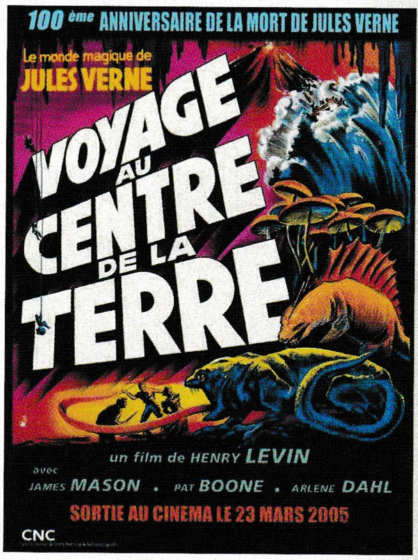
众所周知，异世界是个很可怕的地方，在那里不仅有满山遍野的怪物到处杀人放火，还有无数阴谋和宿命等待降临在异世界的人们身上。在异世界里，大多数文明社会的法则都将被践踏，惟一值得信任的除了自己的实力和勇气之外，也只有智慧而已。可惜智慧这个东西在普遍讲究绝对实力的世界里用处实在有限，况且掉进异世界的又大多不是靠智慧或智力吃饭的魔法师——通常按照RPG定律来说，魔法师都没法当主角。因此智慧想要证明自己的价值，总要有个途径或方式。

不知是幸运还是不幸，异世界不仅有阴谋和怪物，也不仅有美貌和身材并重的少女等待主角们去发掘她们的美丽，还有许多未解的谜题将勇闯异世界的勇士们和快乐幸福的Happy Ending隔离开来。这些未解的谜题终于给了智慧用武之地。



▲油画《但丁的渡舟(The Barque of Dante)》，德拉克洛瓦1822年作品。

同样在现实世界里也有无数没事儿找事儿的主，给主角们设下无数谜题和阻碍，让主角们在无法想通问题关键的情况下抱头在地上画圈圈。典型的例子就是最近有个叫丹·布朗的人写了两三年也红了两三年的一本书。那本书用极为详尽的篇幅描述了一个有钱老头儿有话不好好说非要设计连环谜题的可恶嘴脸，并将所有的高度智慧都赋予了第一男主角一人。虽然这种生活态度不值得鼓励，这本书的成功还是告诉了我们一件事——勇者们在异世界里颠沛流离的同时也要面对各种谜题，并不是没有道理的。



翻开那些发生在古堡、森林、海洋、洞窟、神界或冥界、未来或过去、太空或地心的种种传奇记载，在艰难破解各种谜题的同时，我们也不难发现如同伟大革命导师列宁所说的那样，一切偶然都逃不开伟大的“历史规律”……只要总结出了关于异世界的历史规律，种种谜题便不再是英雄们奔赴公主和宝藏的绊脚石。

请心中怀有英雄梦想的人们啊，带上这篇小册子，它必将在你流落异世界的时候发出熠熠光辉。如同你心仪姑娘的嘴里，熠熠发光的四环素牙。

初级篇 与现实同行

鉴于最近数任美国总统并未遭遇女儿被绑架的可怕局面，基本上我们可以肯定，当年尚未整容的小帅哥里昂和小美女克莱尔已经在无意中踏入了平行的异世界，这一点也在后来美国城镇只遭受洪水侵袭而没有被核弹打击上被证实了。无论是S.T.A.R.S小组还是后来陆续被扯到“《生化危机》系列”事件中的人，都应当是被卷入了一个无限接近于美国的异世界。否则也很难解释为什么在一个平庸简单的小镇里居然会隐藏了那么多惨无人道的谜题。这些谜题的惨无人道主要体现在两个方面，第一个方面就是大多数谜题的解决方法都是惟一的，不可逆的。比如你手中明明拿着一根烧火棍子，但这棍子除了撬开某个特定的生锈小门之外没有任何用处。这种侮辱人类智慧的解谜方式在《生化危机》所创造的异世界里大行其道，为此帅哥美女们不得不一次又一次拿着石板、曲别针乃至于坏了的霰弹枪在充满了僵尸威胁的城市里跑来跑去。这还不算，最可怕的是有时候明明手中拿着威力巨大的武器，面对的又是一扇用脚几乎就能踹开的木头门，没有钥匙的主人公偏偏就一定要找到和锁头相配的钥匙才能通过，其他方法一概行不通。第二个惨无人道的方面就是在很多时候主人公们必须忍受一个非常严苛的规定——在这个世界里，一张纸、一发子弹，它们的重量和大小与一把增加了枪托的强力霰弹枪没有什么太大的区别。在《生化危机》的异世界中，主人公们往往会捏着手中的一棵细细的药草，低头看着地上的子弹叹气。在这个世界里，子弹也好药草也罢，它们在人的身上只能存在6～8个，多一个都拿不了。惟一打破这个传统的是后来整过容的帅哥里昂，不过那一次他是洗劫一个盛产金矿的村庄，口袋带大一点也合情合理。

从上面两个惨无人道的设定中可以看出，为什么本指南中会最先提起“《生化危机》系列”缔造出来的异世界。皆因如此低智商的异世界，实在是遨游异世界的新人们磨练身心的最好所在。

尽管这类异世界的构造和我们日常生活的世界极为相似，在许多不为人知的细节中，我们仍可发现进入异世界的诸多端倪。正如只有一部分人才能看到死神来了的预兆一样，只有发现了这些细节的人才能生存在这种现实主义意味强烈的异世界。因为大家心里都很明白，越是这样看起来和现实极其接近的世界，生存的几率越是不高。纵观同类作品，《生化危机》也好，《寂静岭》也好，《绝体绝命都市》也好，《琉璃之馆》也好，《零》也好，或者更加接近现实世界的《密西根》也好，总是死人多过活人。所以大家不能因为行走这类异世界必须的智商低下而看不起它们，毕竟危险还是存在的。

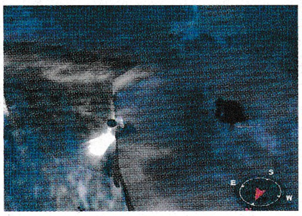
在这类异世界中，通常来说一旦不幸进入其中，首先要养成一种良好的搜索习惯。在空荡荡的房间里，在床头柜尾，在厕所澡盆里，在每一个走廊的角落和房间的隐蔽处，总免不了有一些看起来稀松平常却能随便带走的东西。请切记，这些可携带物品多半会在异世界冒险中发挥巨大的作用。不管是一张照片，一块口香糖，或者是一张看上去没有任何特别之处的白纸，都可能关系到一个惊人的秘密，甚至对冒险的结果产生深远的影响。诚如在《国产零零漆》中那句名言所说的一样：“就算是一卷卫生纸也有它的用处。”尤其是在臭名昭著的《寂静岭》异世界中，看似浓雾笼罩的城市里，甚至连别人家门口的信箱也要仔细翻查彻底，否则很可能无法通过一扇明明有玻璃窗户却永远无法打破的木头门。

与这个搜索习惯相对的是，只要无法拿走的道具就一律可以无视了。不管地上某士兵尸体身上挂满了可以救命的子弹，或是在玻璃窗下面拥有可以随便砸开窗户的铁棍，甚至一辆插着钥匙的小轿车。只要经过一两次尝试，发现没有办法搞定这样东西，身为冒险者的你就可以扭头走开。在这种无限接近于现实世界的异世界里，创造者们好像因精力有限只创造了一部分“有用”的东西，善用这个特点可以让冒险者们在异世界里更节省时间地展开冒险。毕竟这种异世界通常都会潜伏着无限危机，不要浪费时间在每一个外表光鲜却不会闪闪发光的道具身上。

尽管可以放弃对体积大于自己的那些不可移动物体的想法，仔细观察各种细节依然对异世界的冒险有巨大的好处。譬如看到一本书，你不能确定它就是一本书，最少也要把书的正反面和夹页都调查一遍才能确认这本书里到底有什么玄机。很有可能在一本红色封皮的书里就发现两枚金灿灿的硬币，或是在某个保险箱的里面看到一捆装满火药的弩箭。

在确认了什么能动什么不能动的大前提之后，有一些简单的规则也可以记下。在这类异世界里，开关、扳手、按钮甚至是可以弹出声音的钢琴、书架上可以挪动的书、还有鱼缸后面可以踩踏的活动地板之类的装置，大可以放心地去碰一碰。当然在这之前





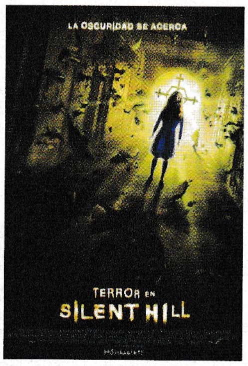














最好能看清楚周围环境，如果天棚上装满了尖刺，或是地面上有两个可能会喷出气体的风口的话，还是先考虑一下自己的人身安全再去摸开关比较好……

相对于《生化危机》和《寂静岭》这样的作品而言，更加接近现实社会形态的"《横行霸道》系列"，也就是大名鼎鼎的"《GTA》系列"在藐视人类尊严和智商这件事上显得更加义无反顾。通常来说，一旦陷入到这个世界里，惟一能让你头疼的问题大概也只有是否惹恼了警察这一件而已，其余大多数时间，你完全可以徜徉在这个类似于美国某个城市偏偏还有许多不同之处的地方四处抢劫打人，并且以杀害妓女获取她们的合法收入为荣。每当想起在《GTA》世界里的所作所为，我们忍不住要在心中暗叫一声"阿门"，幸亏这是发生在异世界里的故事。

然而现实和虚幻的界限往往模糊，如《神秘岛》这般看似真实却又神神叨叨的地界也有不少。为了捏造出接近真实的场面，许多匪夷所思的事件发生地点往往在孤岛或与世隔绝的深山老林里。这些犄角旮旯从原则上说应该是存在于我们这个世界的某个角落，却偏偏怎么也找不到对应的地图和资料。相对于已经湮灭在核导弹攻击之下的浣熊镇而言，那些封闭在深山之中的街道(《月花雾幻谈》)和古堡(《D之食卓》)，以及那些鬼气森森的宅子(《琉璃之馆》)则更加不理会人世间的种种世情，把一些古老的诅咒或是宿命安排到进入这种绝境的倒霉鬼身上。在这种时候，除了要擅用在《生化危机》等仿真现实主义作品总结的经验之外，还必须时刻想着如何能够通过一系列看起来和数学家们作题差不多的活动使一个阴谋得以破产，或是让一段爱恨情仇终于烟消云散。相信对于这一点，大家可以去询问只身前往《神秘岛》的某个男子。此人在一些似是而非的谜题中创造了惊人的历史，实在是一个很伟大的人物。这个人以自己的丰富经验告诉后人，哪怕是一根绳子，一片落叶，只要它存在的地方并不那么自然，贴图并不那么自然——哦不，是位置并不那么自然，就一定关联着无数的玄机和妙处。

从以上的经验可以看出，只要心细大胆，在那些无限接近于现实世界的异世界里依然有着巨大的生存机会。很多时候往往你对某种常识越是了解，越要反其道而行之。只有这样才能在违背了俗世常识的异世界里寻找到解脱的机会。

憋住笑容，注意角落，努力将真理搜寻吧……这些真理必将通过一种叫做"攻略"的文字记载流传在人世间，以造福更多误入异世界的迷途羔羊们。

中级篇　真·异世界漫游指南

A.异世界规则指南

无限接近于现实的异世界冒险看起来虽然过瘾，却往往因为时代局限性没有什么太好让人声名鹊起的机会。仔细想想，那些孤岛逃生、丛林苟延、荒屋杀人和城镇冒险的情况下，能不能让人完整无缺地跑出去已经是个天大的问题，跑出去之后会不会被阴魂不散的敌人或是幕后黑手追杀也是个更大的问题。这两个严峻的问题使得许多从接近现实的异世界里逃生的英雄们不是过上了隐居生活，就得傍大款。像那个新警察里昂同学就不得不找了一个总统保镖的工作干着，以防止国家因为他知道太多杀人灭口。因此现在那些无限接近于现实世界的异世界很少有人去了——就算有人去，也是去拍战争片儿，因为那种情况下比较容易出英雄。

相比之下古典题材和魔幻题材的异世界就比较受欢迎一些。就好像古代有个著名画家所说的那样，画马牛鸡鸭可能难度很高，但是只要画妖魔鬼怪，难度立刻降低了一大截。没有了现实作为对比，这些异世界的法则看起来不再那么笑料百出——当然，这也仅仅是看起来而已。由于钻研历史和玄门学科的人数逐渐增加，这两类的主流异世界也变得丝毫没有神秘感可言。几年前大家还在讨论异世界里这样和那样的古怪现象，如今却已经司空见惯。只是异世界也和现实世界一样，拥有广阔深邃的黑暗面。关于那些异世界黑暗层面的深度挖掘，还是由本指南来为您一一点明吧……

流落到古典风格的异世界里时，心理承受能力好的朋友往往会发现自己的身分差不多都是两个极端。要么是王公贵族的公子血统，要么就是乡间村落里的平庸少年，最重要的是很多以为自己是平庸少年的人到最后发现自己居然是某某强者的后裔，这种戏剧性的身分落差使得不少创造挽救世界奇迹的年轻人们都有着平易近人的礼貌，以及让人羡慕的诚挚。而且由于古典风格的异世界往往在人口增值方面做得都很不够——许多夫妻为了给冒险者提供解决各种难题的情报，白天晚上都在街头巷尾走动，没有了创造人类的时间和机会，这种情况导致的直接结果就是人丁稀少。因此往往最大的城镇从南到北走一个来回最多也就需要一分钟左右的时间。身为在异世界徜徉的冒险者，面对这样的城镇规模千万不能大意。越是这样的浓缩规模，隐藏秘密也就越是惊人。暂且不说那些站在城镇入口处不断告诉你这是什么地方的无聊人士，光是一个永远有人喝酒二十四

小时营业的酒吧，就足够初入异世界的人们详细研究了。

——你看这个醉汉，他看起来是个醉汉，实际上也是个醉汉；他不仅仅是个醉汉，还说醉话；他不仅仅说醉话，醉话里还包含了丰富的情报。比如东边的山头上有根狗尾巴花迎风招展，其实那是一株治愈某个可怜食物中毒患者的灵药，或者西边一个山洞里要喂某个怪物五斤珊瑚碎片，它才会乖乖让你通过……只要看到这些看似胡言乱语打人毁物的言语碎片，请准备好纸和笔记录下来。相信只要出了这个城镇，周围一定会有符合这些胡言乱语的情况出现。于是从某种意义上来说，大多数城镇的居民不仅是博闻达见的冒险家，往往也是足不出户的大预言家。隐藏在异世界里的无数秘密，就是在他们的闲谈之中被披露出来，使得在异世界迷惘前行的人们有了光和方向。

比起那些主动提供内幕情报给人的好市民好村民，异世界里最难以逾越的叹息之墙往往是只要你不解决某个问题，即使城市再和谐、人民群众再亲切，他们也不愿意给你提供继续前进的消息和道路。这种时候我们就应该擦亮双眼，寻找能够跟人民群众打成一片的方法。一般来说，如果碰到谁家的人被绑架勒索，或被扮成妖魔鬼怪的地主老财抢走，或是中了莫名其妙的毒，或是陷入无缘无故的昏迷之中，我们都不能袖手旁观。“有困难要上，没有困难创造困难也要上！”是我们横行异世界要遵守的最重要一条法则，在这种完美和谐的世界里，通常来说不会允许有什么阴影一直存在于每个城市的角落。帮助那些出口成章的路人们解决他们的烦恼，哪怕是给姑娘送花吟诗这种小事也好，都有可能会产生新的前进道路。

虽然冒险的旅途总是充满了各种机遇和危险，但异世界的基本秩序往往不是冒险者需要担心的最大难题——虽然这里往往怪物横行。无数理想哲人们所梦想的世界都只存在于异世界中，这一点尤其体现在国家秩序上。异世界的国家统治往往牢不可破，除非有一个高层妄图政变，否则政治局势不会有太大的改变。而且就算是政变也多半会以失败收场。刚才已经说了，异世界最大的城镇也只够勇者们加速奔跑上几分钟的，因此统治阶层和民众之间的联系往往比普通人想像得密切很多。在许多异世界里，王宫允许平民们进行参观，甚至国王和王后的寝室也能随便进去看。如果流落到这种宽容温和的异世界，请不要忘记在参观的同时搜刮一下国王陛下的床头，虽然很少能搜到现金，也不至于空手而归。

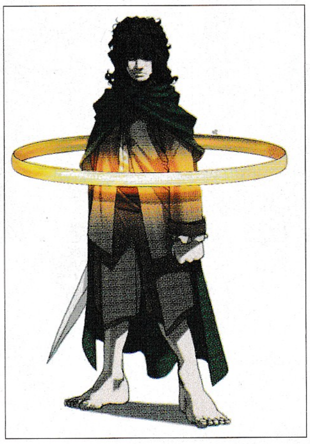
由于政治局势稳定，异世界的居民往往性情温和，态度温文尔雅。因此不管是进入他们的住宅翻箱倒柜，还是身穿奇怪的异民族服饰与他们交谈，这些人脸上依然会挂着热情洋溢的笑容。想要看到这些人惊慌失措只有两种可能，一种是城镇遭到怪物的袭击，另一种就是世界末日即将来临。通常碰到这两种情况的时候，陷入异世界冒险的你就要挺身而出了……虽然到了这种时候还有不少人在举行什么美食斗鸡或者选美大赛之类的活动。

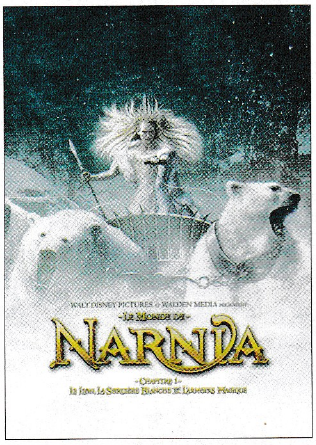
异世界的秩序和谐不仅体现在居民的洒脱从容方面，更体现在了社会结构的宽容。在许多异世界里，你会发现平时现实生活中大街上轻易不露脸的杀手和小偷都有了属于自己的官方公会。这些公会往往还提供盗窃和暗杀的等级评定。尽管这些人大多身穿黑衣喃喃自语“我是隐藏于黑暗之中的××”，却从没有什么人来追究他们的法律责任。换而言之，异世界里杀人和偷东西很多时候没人追究，但它看起来就比现实世界幸福美满得多。因此如果不幸流落到异世界，必须先跟这些公会成员搞好关系，不然他们的下一个目标可能就是你。既然杀手和小偷可以和平生活在公众视线里，我们也不得不谈谈异世界的人权平等问题。在大多数的异世界里，公众对名人的态度也比当今现实世界更为平和。众所周知，大多数武器店和道具店都是世界连锁经营，出售商品价格统一口径，杜绝讲价和倒卖。这种出色的经营理念更显著的特点就在于，不管闯入异世界的冒险者带了什么人一起逛商店，都绝无可能以原价卖出自己之前买来的东西。哪怕这玩艺没开过封，哪怕队伍里有一位国王和几名世界著名奸商，甚至你自己就是“传说中的×××”，连锁店的店员们依然态度坚决。比起我们现在这个炒作和名气大于一切的时代，异世界的公正平等显而易见。











B.异世界智慧指南

由于异世界往往伴随着尚古精神的复苏，神灵和自然的力量在异世界便显得尤为重要——相对来说，人类的智慧就显得下等了不少。大家都知道，异世界的未成年儿童保护法并不完善，导致了许多学龄前儿童不能接受基础教育，大概这也是异世界人民智慧低下的原因之一。在充满了现代机械的荒凉星球上(“《荒野兵器》系列”)，人类尽管拥有了相当于近代美国西部小镇的生活水平，智商水平依然不太高明。面对村子里乱哄哄的巨石阵人类不断瞎猜乱想，站在旁边的一只狗冷笑着斜眼看这些人类，用动物语言一语道破天机：“那是古代传送阵。”当时懂得动物语言的冒险者们立刻感动得痛哭流涕：异世界的动物们不愧是大自然的表率，看起来就比人类知道得多。

前往异世界的人们也要明白一点：虽然人类的智慧并不比动物高明多少，有些老同志的话咱还是得听。“长者的低语”是一种只有掌握了这个世界最关键秘密的人才能使出的强大言灵，只有受到这种攻击的冒险者，才有希望解决诸多匪夷所思的难题。就拿著名的“《勇者斗恶龙》系列”来说吧，除了最开始爱跟民众亲近的国王会给出一个模糊的提示之外，剩下的大多数情况下我们不得不求助于那些脑门已经秃得油光铮亮的老不死们。这些老家伙通常会交待一些任务给我们，而这些任务的难度往往视他/她们是否会给我们重要的东西，告诉我们重要的线索而定。智慧是一个稳重的词儿，往往跟随着智慧的有千回百转的迷宫，以及很可能迎刃而解却又迷雾重重的难题。那些看起来很谆谆长者们带给我们的，却往往是用刀剑和暴力才能解决的问题，这无疑提示我们要靠暴力换取智慧的光芒。没错，就好像星际旅行一定要带着一条白毛巾(典出《银河系漫游指南》)一样，异世界的麻烦虽然有着千万种解决办法，随着简洁已经成为世界时尚中心最爱的主旋律之后，强大武力也必然成为我们在异世界行走的第一智慧，我们通常称这种智慧为武学智慧，异世界恰恰是最缺乏这种智慧的地方。譬如一个叫做吉尔加美什的可怜孩子，因为不识字认错了自己要搜集的武器，打了许多场没有意义的战斗，给少年巴兹的冒险增加了不少麻烦。

在拥有了武学智慧之后，我们还要确认一件事：越是困难的任务就回报越丰厚也是一种错误。纵然拥有强大的武力作为后盾，我们的智慧也要在面对各种诱惑的时候充满了谨慎和细心心。在干柴上点火，或是朝着某个看起来古怪的喷泉扔下银币，又或是对某堵墙壁重复古怪的咒语……这些能够立即产生异象的行为做多了，人难免产生一种惯性。以至于用武力帮众多的异世界居民解决了困难之后，我们会习惯地认为越是困难的工作越有丰厚的回报。所以当长着妖精耳朵的青年在经过了九死一生的战斗和跳跃翻腾之后，得到的只是一根药草之后，不少人认为那个被称为《阿兰多拉》的异世界里一定有一个大骗子在帮忙设计这些折磨人的工作。而最近新出现的异世界《光明力量NEO》之中，走过复杂蜿蜒的迷宫，击败了无与伦比的最强敌人之后，得到的奖励不过是一块牌子，上面写着“你是最强的”……由此可见，这种玩笑已经越来越多，大有泛滥的趋势。

智慧不仅要运用在接活儿干活儿上，也要用在识人辨物上。异世界的冒险过程往往漫长曲折，中间除了脑袋顶上闪着油光的老不死还会碰到无数其他人物。其中不乏看起来奸诈和看起来忠厚的，也有漂亮的和毁容的，更有许多戴着面具装酷的神秘人粉墨登场。这种时候辨明是非的智慧对我们来说尤其重要。比如你并不知道某些女人会在跟你山盟海誓之后毅然拉着别的汉子在同样的教堂里海誓山盟，还顺便拜了堂——要知道被称为YOYO的她在龙背上的清纯笑容曾经深深打动了无数宅男的心，即使那场名为《圣龙战记》的战争最后你是大赢家；也比如一个有些强悍又不是很离谱的王子从小和你玩到大，看样子怎么也是陪着你风里来雨里去的架势，偏偏在《勇者斗恶龙Ⅶ》里一个部落舞会上认识了个漂亮妞，从此一头扎入时空的裂缝，再也不肯回来……当然最可恨还是那些脸上长了一脸仙风道骨模样，偏偏到最后一走了之让我们崩溃得一塌糊涂的家伙。在关于《最终幻想Ⅶ》的异世界里，有一个叫艾丽丝的女人，因为血统正宗又气度非凡，让人们都以为她会成为解救世界的最关键核心——所有人猜的都没错，这人确实是解决世界危机的核心，唯独没猜到这将以艾丽丝的死亡作为代价。那些把大量金钱和上等武具乃至于禁药都砸在艾丽丝身上的人们无不痛哭流涕，我们有理由相信他们的痛苦跟生离死别并没有关系。

善用智慧也要在适当的时候装傻，除了要看得出什么人会在短期内背叛逃逸之外，也要懂得原谅某些人拙劣的掩饰。《宿命传说2》的异世界冒险中，凯伊鲁不仅继承了其父亲的武勇，也继承了父亲的智慧(斯坦有这种东西么？)，对酷似某个自己父亲战友的同伴从未提出过疑问，一直到其身分自然败露。这种看人的智慧已经超越了本指南的范畴，具体内容请参考近期市面上热卖的《XXX品人录》之类专业作品……

异世界最无足轻重的一种智慧是战争智慧，这种智慧惟一的用处就是让两个军队加起来也不够三百人的国家互殴看起来没那么低级。如果不幸遇到了异世界的战争，请不要慌张，这种战争的往往有三个结果：

第一，某大国顺利攻下某小国，于是接下来你可能会发现落难的公主王子之类，这些人很有可能加入队伍，并劝说你参与反超级大国的反抗组织。

第二，某小国以坚强的意志加上莫名其妙的神迹抵御住了大国的进攻，这种情况下往往会出现大臣献计去智取大国的内部，你很可有可能成为执行任务的第一人选。

第三，双方战力均衡，那么你就该为和平努力奔走，呼唤橄榄枝的再临。

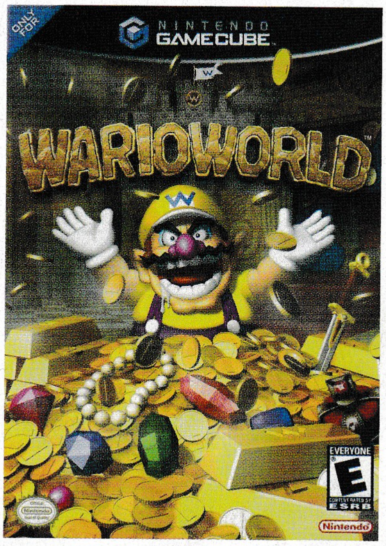
综合以上三种结果看来，不管哪一种情况，战争智慧都跟冒险没有太大关系，因此这一环节可以忽略不计，除非你进入的异世界是以方格为基本面积单位，还存在一种叫做“回合”的时间概念……







高级篇 异世界的成功指南





当各种难题不再困扰，当生存已不是问题，当我们的武器已经能擦过那些拿着珍贵道具却从不知道使用的怪物脖子，已经在异世界站稳了脚步的你应该朝着下一步前进了。异世界这个地方自然不是给人过来玩玩的，看起来和平又混乱的世界里永远有着世俗世界所不能比拟的挑战，自然也有机遇。我们被卷入到异世界来肯定不是为了欺负史莱姆，更不可能仅仅是为了挽救世界（小声点，这话别让异世界居民们听见）。进入异世界冒险的惟一理由，当然是成为有钱又有名的强者，过上以前想都不敢想的生活。

要说大多数人生所求，无外乎金钱、美人和名誉三样，如果是女冒险者则可改成金钱、帅哥和名誉三样。想要在异世界扬名立万，首先要确定的一点就是自己是不是能攀上一点什么人际关系。前面已经讲过，异世界的国家大多数人丁稀少，因此拉关系攀亲戚的难度比现实世界低了不少。在现实世界里别说认识国王这类统治阶层了，就算认识一个镇长也不是那么容易的。这种问题在异世界就完全不存在了，哪怕你所投生的家庭真的什么过硬的关系都没有，你一样可以进入到全国最大的教会（工作人员一般不超过三人）或是国王的居城（内部装修和民居差不多）里跟他们套套近乎，反正这些人几乎都没什么架子。随后你就可以在接下来的旅程中不断使用"国王陛下曾经对我说……"或是"我曾经听XX大人说"的句式去套更多的关系，唬更多的人。就算是靠这种简单的办法，估计有几天下来你也能从一个平凡的渔夫儿子变成"传说中的勇者"。异世界的人民淳朴善良，绝不会因为你手中只拿着锅盖当盾牌树枝当宝剑就看不起你，这一点尤其让人感动。

如果想要在异世界拉出自己的队伍，把摊子铺得更大，金钱的自我修养自然必不可少。异世界的法则很简单，金融秩序稳定而不可破坏，抢银行这等省时省力的活计就不要妄想了。大多数异世界只能允许你在陌生人的家里翻箱倒柜一番，绝不允许你对武器店道具店这类需要长期和平稳定的地方进行暴力抢劫。如果真有不开眼的，下场可以参考《塞尔达传说》里那个头戴绿帽子的年轻人，听说他在盗窃道具店商品的时候被店主用魔法劈死过无数次。这个世界虽然可以纵容盗贼和杀手开自己的公会，却绝不允许明目张胆的暴力抢劫，小偷的主要目标也必须是怪物而非人类。

没有了方便快捷的致富途径，异世界里的生财之道往往只剩下那么几种——要么猎取动物的皮毛四处兜售，要么靠出卖武力接下各种古怪危险的任务，要么自己学门手艺从事生产锻造，要么干脆去把龙和怪物们搜集的宝物都抢回来给自己用……当然，近年来随着时代的进步和发展，也有一些异世界开始了投资项目的引进。不少破旧不堪的城市里都有一个看起来极不像市长的家伙站在废墟中央四处募捐，并承诺无数好处。如果遇到这种募捐活动最好还是捐点，按照《异世界漫游指南》的经验来看，这种投资的回报率都相当之高，一般被捐赠者都拥有极高的经商天赋，就算没有经商天赋的也多半有一两样传家之宝，实在拿不到回报把传家宝顺走也行……

其实无论人际关系也好，金钱积累也好，这些人生铺垫不过是为了让自己能够挽救异世界并和年轻纯洁的美女幸福快乐地生活在一起。由于邂逅美女这种事在异世界实在太没技术含量，本指南就尽量略过了。美女倒贴这种事的精髓在于，不管你做什么在美女看来都是对的，因此也就没有了任何指南可以提供。由于异世界实在是个小圈子，美女的身分往往也能成为拉拢人际关系和挽救世界的关键，因此只要善待美女，其余的一切自然会随之而来，这也是一成不变的法则之一。

最后要说的是，在我们这个世界所有的一切都应该去通过努力争取，而异世界的法则却是你不要它它才会投怀送抱。金钱也好，美女也好，名誉也好，越是容易到手的东西你越要显示出一副清高淡然的样子，最好是看见财色都无动于衷。越是这样，你越容易得到一切。所以不要被那些住茅棚的前辈勇者们蒙蔽了，他们才是真正拥有大智慧的人。挽救了世界故作潇洒地离开，并在离开的时候多拖延一点时间，你的名誉才能达到一个真正的高峰。

为了这种高峰努力吧，少年们！掩埋好怪物的尸体，收藏好揩油的爪子，带上各种可笑的徽章和名誉证书，朝着世界的顶端进发！有无数美丽的天使在远方召唤着你……





无双 OH MY GOD

■文／一闪·双飞·罗武者

PROLOGUE

公元二零零七年四月十二日下午四点，我到本地电玩店去买《战国无双2》和《最终幻想XII》。因为我去年买的那两张盘都已经都被我玩残了打废了，拿起盘来对着光一看，那光盘读取面真是堑壕交错沟壑纵横，仿佛刚跟PS2玩过滴蜡鞭打的女王游戏，那模样真是触目惊心、惨不忍睹，不管我用光盘清洁器怎么猛擦细磨，这哥俩还是该消声就消声，该定格就定格，毫不含糊。秉着“以艰苦奋斗为荣，以骄奢淫逸为耻”的原则，我只好让他俩光荣退伍，转业去做茶杯垫，发挥余热。把这两位爷安置妥当以后，我才坐着公交车到店里寻找革命接班人。

待洒家进得店里，向老板说明来意后，面皮白净胡茬稀疏的刘先生便让他店里那个在俺看来比他更像BOSS的伙计找碟子，然后边继续修理机器边跟我有一茬没一茬地闲聊。因为他知道我是以撰稿为生的“《游戏·人》毒瘤”，于是这位刘先生就问我最近在玩什么游戏，我本想实话实说我在玩《无双大蛇》，可这话临到嘴边又被我硬生生地咽了下去，改口说“啥也没玩儿。每天健完身回到家里就只想睡觉，偶尔上上网聊聊天逛逛论坛看看新闻啥的，要是身体允许，临睡前再以艺术的眼光欣赏一两部刚发售不久的日本爱情动作片”。他说《无双大蛇》不错呀，挺好玩的，你没玩儿啊？我心说这位爷怎么哪壶不开提哪壶呀，您就不能聊聊《战神II》吗？既然人家都已经“单刀直入”了，我也不好再“霸王卸甲”呀，只得说“那游戏不行，没劲儿。”其实我真不想表态，不愿意在这种场合对这款游戏发表评论。为啥呀？因为三言两语说不清道不明，所以能不说就尽量不说。

我没外交官那种忽悠人的本事，所以当刘老板问我对《无双大蛇》的看法时，我只能含糊其辞地说“那玩意儿不行”。至于怎么个“不行”法，您老人家就别问了。“夏虫不可语冰”，Do you understand？单是《战国无双 猛将传》，我那记录时间搞不好比您整个“《无双》系列”的游戏时间加起来还长，也就是说咱俩的尺码对不上，有些东西说深了我怕您一时半会儿理解不了，说浅了吧，又怕说服不了您，两头不讨好，不如就此打住。可我身旁这位同志显然是在他面前的PS2上集中了太多的注意力，竟然没听出我语气里的异样来，还要打破砂锅问到底，“怎么个‘不行’啊？那些娃儿的评价都不错，我也觉得挺好耍的。”

“我拿到游戏的第一天也玩得废寝忘食，头晕







脑涨。”我一边把游戏的封皮对齐折好塞进塑料袋一边在心头默念：“大概玩了十六个小时吧，下午两点到第二天凌晨六点，把‘战国传’通了才东倒西歪地摸上床睡觉，疲倦得连澡也没洗口也没漱。一觉睡到下午两点，起床后的第一件事就是开机开电视，然后利用进入游戏主菜单的那段时候上厕所，还没扣好皮带就提着裤子三步并作两步地跑回电视机前，进入剧情模式，继续打普通难度的‘蜀传’。可是打了两三关以后，这热情咋样开始消褪了呢？阻、斩、神速、勇猛，六七级的攻击强化、四五级的特殊强化，不管谁来，都是被秒杀的命。割草、割草、割草……就像初号机驾驶舱里的碇真嗣，瞄准、锁定、射击，瞄准、锁定、射击……遥想公瑾当年，小乔初嫁了，雄姿英发。羽扇纶巾，谈笑间，强虏灰飞烟灭。强虏？哪有什么强虏？‘土鸡瓦犬，插标卖首耳’。防御？不需要防御；紧急回避？取消了，也不需要；无双觉醒？那是什么？还嫌秒人不够快吗？小跳斩、C1破防、兜后打背、无双乱舞……太遥远了，太模糊了，就像一场梦，宛如梦幻，宛如朝露。露水被太阳晒干了，梦中的魔王也被本能寺的翻卷火舌吞噬了。梦总是要醒的，脑后的插头总是要拔掉的，‘世间万物皆有始有终’，‘无双’系列已经变成这样了，你还有什么想法？你能有什么办法？在你那台70006型PS2的碟仓里飞速旋转的光盘甚至都不是正版。你爱她吗？你要是真爱她，为什么连‘我爱你’三个字都说不出口？其实你爱的只是自己。既然你只是想获得廉价的快感，为什么要像郭敬明那样假装忧伤？‘在这个忧伤而明媚的三月，我从我单薄的青春里打马而过，穿过紫堇，穿过木棉，穿过时隐时现的悲喜和无常’（其实我觉得郭小四‘单/淡薄’的不是‘青春’，而是法制观念和道德意识；‘时隐时现’的不是‘悲喜和无常’，而是CLAMP的《圣传》和庄羽的《圈里圈外》）。Come on，醒醒吧，你又不喜欢《战神 II》，不喜欢它的贴图风格，不喜欢它的QTE系统，不喜欢它的打击感，那么你现在除了《无双大蛇》还能玩什么？《火影忍者 疾风传》吗？那还不如直接割除你的脑前叶。‘你不需要理解，只须作出选择’，《无双大蛇》就是你的选择，我知道你不喜欢这个答案，但别的选项只会让事情变得更糟糕。”

我最近两年都在怀疑自己可能有轻度的精神分裂，也许是受前苏联影片《谢尔盖神父》和约翰·屈伏塔主演的《变脸》的影响，但与此同时，我又有一些自毁倾向，所以任由病情加重，如果真的存在什么“病情”的话。《红与黑》里于连·索黑尔说得最多的一句话就是“要么在三十岁时成为将军，要么在三十岁时死去”，我想将来我如果不是死在HIV深切治疗病房，就是在精神病院了却残生。您看，不过是短短的十几秒钟，我脑海里就翻腾起这么多的浪花骨朵儿，这心理活动也未免太活跃了些（笑）。虽然大脑的运转速度可谓风驰电掣，但站在刘先生眼前的我却是面沉如水，不露声色。看手相的人说我是“薄情寡义的骨，矫情伪善的皮，大奸大恶，至阴至寒”，可惜我家祖孙三代都是坚定的无神论者，所以他的廿字批言被我华丽地无视了。什么“矫情伪善”，不过是城府深涵养好罢了。所以我一边在心底里伤春悲秋惜雨怜花，一边轻描淡写地为刘老板答疑解惑：“《无双大蛇》本来就是为他们那些人订身制作的，我是异类，被大时代抛弃的少数派，看法自然不能与其保持一致。”这样回答既没伤到LIGHT USER的颜面，又维护了CORE USER的自尊，嗯，看来我确实很虚伪。

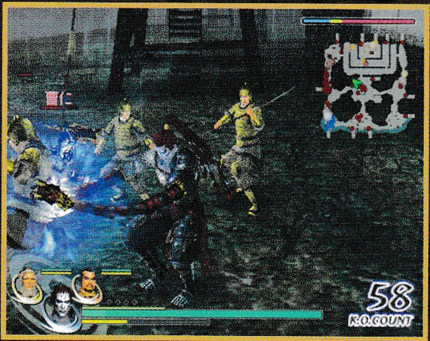


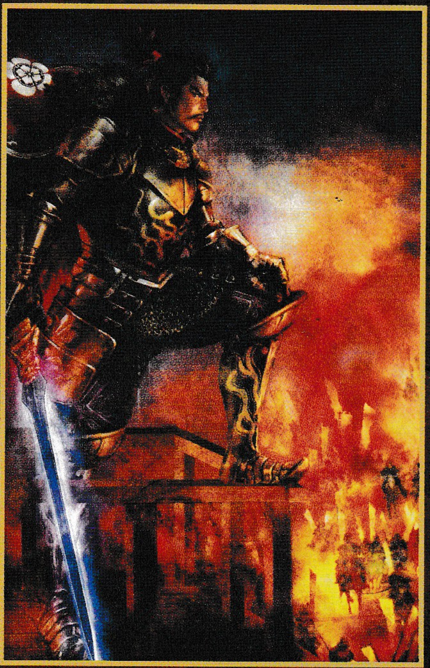
装碟入袋，付钱找零，打车回家，放入新碟，《战国无双2》过一道地狱外传“江户之阵”，《最终幻想XII》突入空中要塞巴哈姆特，背景音乐没消失，剧情动画不定格，PERFECT！开仓换碟，《无双大蛇》“吴传”再开，“快使用双截棍，哼哼哈兮”。两千四百九十一年前，吴国大夫伍子胥在自刎前曾对家臣说：“悬吾目于东门，以见越之入，吴国之亡也！”而我现在玩《无双大蛇》的心态就跟手捧属镂之剑的伍子胥差不多，我要清楚地了解到《无双大蛇》是怎样将“《无双》系列”的优良传统弃如敝履的。前些年在网络上有句话流传得很广，叫“我不会眼睁睁地看着你往火坑里跳，我会闭上眼睛的。”可惜我这人心胸有些狭隘，得不到的东西宁可它毁掉，“不患贫而患不均”，虽然我不会参与毁灭的过程，但这并不意味着我会置若罔闻。“《无双》系列”就好比一桩大宅院，而《无双大蛇》在我看来则是个败家子，即便我分不到一珠一线，看着这个豪门望族逐渐凋零破败也是件很有趣的消遣。“所谓的‘悲剧’，就是把美好的事物毁灭给人看。”俄狄浦斯弑父娶母，确实很悲惨，古希腊三大经典悲剧之一嘛，但他是事后才得知真相的，“对自己实施的行为及其可能引起的危害结果”没有预见，所以情况还不算太糟。而《无双大蛇》则是有意识有预谋地自残自污，那感觉就不一样了。这就跟看好莱坞的悬疑惊悚片《链锯惊魂》一样，为了求生而把手伸进装满刀片的盒子里寻找钥匙，这种情节单是在脑海里想像一下都会令心脏骤然收紧，更别说亲眼目睹了。毫无疑问，这部影片的编剧兼导演James Wan是个无可救药的疯子，但同时也是个才华横溢的鬼才。很遗憾，这个系列到最后还是烂尾了，不过没关系，《无双大蛇》成了它的正统续作，而且主创人员都很卖力。试问面对这么火爆刺激的视觉盛宴，你怎舍得紧闭双眼？

STORY

在获知“你所不知道的‘无双’”其实就是“《真・三国无双》+《战国无双》大乱斗”之后，我的第一反应不是出离愤怒，而是如释重负。Koei还是那个Koei，不思进取，墨守陈规，事实证明我没有看错人，眼光仍然犀利，思维依旧清晰，雄风不减当年，睿智犹胜往昔，我高兴都来不及呢，干嘛要生气？要是Koei真在PS2末期搞出个革命性的创新作品，那我可就没脸当众承认前几期的《天与地》和《帝国・斜阳》是出自我手了。今年年初，《无双大蛇》的概念图刚公布那阵子，有人看到那个双头蛇（龙？）图案，就猜测说可能是《北欧无双》，由此可见《圣斗士星矢》北欧篇在国内遗毒颇深。也有人将那幅图案解读为双雄并起，两强争锋，于是又有《楚汉无双》（楚汉争霸）、《英法无双》（百年战争）和《南北无双》（美国内战）等一系列越来越离谱的猜测。

当然女玩家的意见也值得重视，毕竟她们对型男靓仔的热情丝毫不逊色于男人们对打击手感的追求。有些腐女就认为那是《在那遥远的时空中无双》（这名字真拗口），理由是《战国无双》有“织田信长×森兰丸×明智光秀”的乱世禁断三角恋，《真・三国无双4》也有“凌统（陆逊）×甘宁”、“孙策×周瑜”、“曹丕×司马懿”、“姜维×诸葛亮”的高人气配对，《战国无双2》更是有“真田幸村×前田庆次×直江兼续×石田三成×岛左近”的超豪华阵容，既然蔷薇的香味都已经这么浓郁了，那么干脆在PS2末期上演最后的疯狂吧。结果等《无双大蛇》一发表，这些人全都傻眼了。正如墨菲定律所说，“如果糟糕的事情有可能发生，不管这种可能性有多小，它都会发生，并且导致最糟糕的后果。”《无双大蛇》就是绝佳的例证，四个多月前，一群玩家聚在一起猜测“你所不知道的‘无双’”到底是什么玩意儿，其间共有四十二人发表了自己的看法，只有一位玩家以戏谑的语气说了句“战国对三国，最后的KUSO（恶搞）”，结果2.38%的中奖率就被他撞上了。



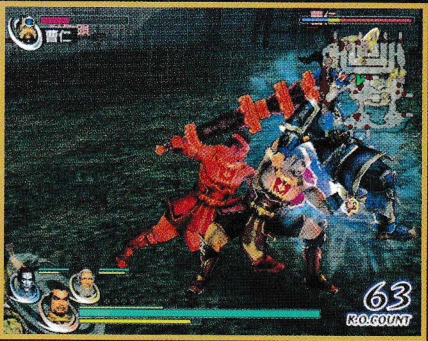


现在想来，要是“你所不知道的‘无双’”真的被做成《北欧无双》或者《楚汉无双》，没准儿我还会竖起右手大拇指赞一声“有魄力！够胆识！”，不管最终成品素质如何销量多少，最起码当年那个大胆创新锐意进取的Koei又杀回来了。而这个照搬《真・三国无双4》和《战国无双2》的场景、人设、武器和音效的《无双大蛇》，只能让我再次由衷感谢盗版商作出的杰出贡献，正如一位台湾网友所说，“盗版才是制衡无良商家的终极方案。在《FAMI通》的游戏评分愈发不可信的今天，盗版游戏就相当于一张未经剪辑和掩饰的体验版，倘若这张体验版的内容能令玩家感到满意，那他就会购入正版作为收藏，而要是其内容粗制滥造，玩家也得以避免不必要的损失，包括时间、精力和金钱。”

对于从时空的狭缝中钻出来的魔王・远吕智和他手下那帮猩狸蛟鼠，我倒是没什么意见。反正在《战国无双》系列里1567年出生的真田幸村都能够在1575年的长筱之战中跃马横枪畅呼酣战，那大蛇复活搅乱时空也没有什么好稀奇的了，毕竟和立花亲赴关原以及武藏阵前倒戈相比，Koei的编剧这次还算懂得收敛，没有公然侮辱玩家的智商。其实虚构也好架空也罢，只要故事情节通畅角色塑造饱满，受众是不会太在意世界观是否合理价值观是否正确的。就拿《三国演义》来说吧，“桃园三结义”，是罗贯中编的；“温酒斩华雄”，还是他虚构的；“三英战吕布”，依然是艺术再创作，《三国志・关张马黄赵传》里根本就没这些事儿，可读者们不管这些，照样谈论得眉飞色舞，争执得面红耳赤。像《无双大蛇》这种题材，编剧要是愿意动脑筋，舍得费心思，剧情还是很有搞头的——“三国×战国”算得了什么，都是冷兵器时代嘛，时间跨度比得上张艺谋的《古今大战秦俑情》？领域差距比得上周星驰的“少林功夫加足球”？

可惜啊可惜，这Koei打一开始就没打算把《无双大蛇》的剧情给交代清楚了。魏、蜀、吴、战国，四大势力，四条叙事线，都是各玩各的，谁也不鸟谁，线与线之间根本就没有照应。有位热心网友试图把四条线索整合到一块儿，结果拉来扯去，还是有好些个剧情BUG无法解释，比如早在蜀外传五章“街亭之战”时就已被杂贺孙市说得的伊达政宗为什么还会在吴外传终章“赤壁之战”中继续为远吕智军卖命，在魏传“杭濑川之战”中被远吕智军缚获的张角又是怎样越狱跑到九州与小乔、阿国等人组成联军迎战织田信长的，诸如此



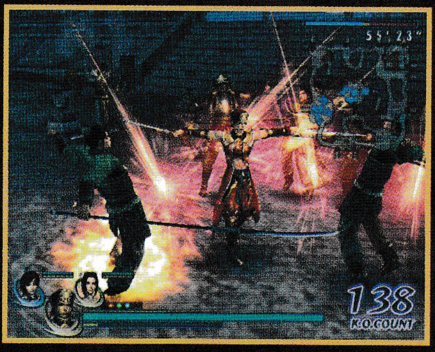


类的问题就像个连环扣，这边刚解开吧，那边又锁上了，可谓“剪不断，理还乱”，到最后就连其他网友都忍不住安慰他说：“这些BUG根本就是编剧没有处理好嘛，我觉得把这四条线完全当成不同的平行线都无所谓。”如果说四条叙事线无法统一是编剧的能力不行，那外传没有战前战后对话和特殊剧情动画，就纯粹是制作态度有问题了。

就拿魏外传终章“合肥新城之战”来说吧，敌军阵容是四则外传终章里绝无仅有的魔王军四大巨头（远吕智+妲己+吕布+前田庆次）倾巢而出（吴外传终章“赤壁之战”和战国外传终章“白帝城之战”没有前田庆次，蜀外传终章“三方原之战”更是连妲己都没有），场景也是四则外传终章里最为巍峨雄伟气势磅礴的合肥新城，只需轻摇R3键，便可见高墙重檐，亭台楼榭，青砖黛瓦，粉壁朱墙，可谓金碧辉煌。城中遍布汉玉雕栏，漆金雄狮，简直极尽奢华之能事；城外青草幽深，绿柳荡漾，纵马其间，感觉更像是在踏青而不是攻城。就这样一场难度最高、敌军最强、场景最美的关键战役，身为魏吴联军总大将的曹孟德在战前居然一声不吭只字不提，进入战斗以后也没有出现象“古志城之战”那样的剧情动画，就连东吴战船靠岸，也只摆出了几个杂兵，可怜那小霸王率军来援，却连个摆POSE的机会都得不到。这样的组合不禁令我想起张艺谋的《满城尽带黄金甲》——国际影星+奢华布景+乏味剧情的不协调

搭配。

不光是合肥新城之战，其实《无双大蛇》所有外传都没有战前对话和特殊剧情动画，这倒



是跟《战国无双2》一脉相承，后者也只有少数角色的外传会出现特殊剧情动画，比如宁宁在“关原乱入”对石田三成等人的说教和织田信长在“信长天下统一战”对德川家康的宽恕。但是《战国无双2》一名角色的无双演武模式通常只有六章，外传仅占16%的篇幅，而《无双大蛇》一个势力总共才十五章，没有战前战后对话和特殊剧情动画的外传就占了七章，这滥竽充数的程度未免太恐怖了吧？难以自圆其说的叙事主线，加上存在感极其薄弱的凑数外传，这就是Koei编剧的创作水平？I don't think so。

没错，编剧是有责任，但没必要承担主要责任。这俗话说得好啊，“巧妇难为无米之炊”，制作预算就那么点儿，开发时间就那么长，就算编剧为每章外传都设计了战前对在白和特殊剧情动画，然后导演来画分镜头脚本，体优去做动作捕捉，还要请声优为这些新增剧情重新配音……经费够用吗？时间来得及吗？这《无双大蛇》本来打的就是“在PS2末期尽一切可能榨取‘无双’系列剩余价值”的如意算盘，连BUG都没认真剔除，又怎可能在这些细枝末节上加大投入？斯蒂芬·周不是说过吗，“只要有心，人人都是食神”，那反过来呢？“桌子要多窄有多窄，椅子要多挤有多挤，不要太舒服，让他们吃完就赶快走；吸管要多粗有多粗，冰块要多大有多大，一杯汽水一下子喝完就会再买第二杯，你新来的啊什么事都要我教！”

TYPE

这次的《无双大蛇》把所有的角色分为力、技、速三种类型，乍一看似乎颇具新意，然则在我看来这不过是将《战国无双》的新武将培育系统加以改良的产物。《战国无双》正是根据新武将修炼的成果将其划分为力量型、速度型和平均型三类，然后再以类型决定能力值的成长上限，像力量型新武将的能力值就跟前田庆次一模一样，而速度型新武将则是以服部半藏的数值为准。所以当我看到《无双大蛇》里的鬼半藏被划到技型时，还真有点摸不着头脑，心说你这家伙在《战国无双2》里还得靠跑位和快攻混饭吃呢，怎么一眨眼儿就变成BMW（别摸我）了呢？过了吴传“定军山之战”，把森兰丸调出来一看……“咦？这细皮嫩肉的美小姓居然还是个力型角色？”赶紧放下手柄，蹿到电脑面前把《战国无双2》的资料文档调出来查阅一下忠魂童子的能力值上限，体力267、无双306、攻击力174、防御力171、马术187、移动力194、瞬发力192、运180，再跟服部半藏的数值作番比较——这两位的数值差不多啊。你《无双大蛇》把服部半藏划到技型，咱都不说啥了，然而把这森兰丸划到力型里，那就无论如何也说不过去了。同样是走中性路线，人家张隽义还在HARD难度依赖跳跃取消和空中冲刺这两套特殊动作艰难打拼呢，凭什么就你一人享受内建刚体的特殊待遇啊？



等我把全角色收齐了，这才发现被错划到力型的速度型角色其实远不止森兰丸一人。你看那女忍者，头大腰细，没胸没臀，长得跟豆芽儿似的，不管怎么看，都跟那“力”字沾不上边儿啊，人家服部半藏个头比她高，胳膊比她粗，都还只是个技型呢。而个头比服部半藏更高、胳膊比服部半藏更粗、胸肌比服部半藏更发达的风魔小太郎，反倒被划分到了速组……呃，要是这游戏策划去考《行政职业能力倾向测验》，判断推理部分肯定是全军覆没，抱蛋而归。“《战国无双》系列”总共五个忍者，在我看来，最合理的类型划分就应该是石川五右卫门为力型、服部半藏和风魔小太郎为技型、女忍者和宁宁为速型。然而正如某位“无双”界老前辈所言，“Koei最擅长的就是让玩家不断地感到失望”，于是我们紧接着又发现了本应被划到技型的岛左近、浅井长政；本应被划到力型的典韦、武田信玄；本应被划到速型的貂蝉、丰臣秀吉……行文至此，我终于忍不住由衷地赞叹：“Koei你真是太有才了啊！”

要是一名角色划错了类型，还有可能是游戏策划一时疏忽，可要是一堆人都站错了位置，那肯定就是制作者有意为之了。《无双大蛇》里的三种类型，技型是强到无脑，速型是弱得跳脚，力型是金枪不倒，所以CHARGE技明显比服部半藏霸道得多的风魔小太郎就被划到了速型，而C6附加五次属性的曹孟德也被划到了速型，而出招慢武器短的典韦和出招更慢武器更短的武田信玄则被照顾到技型……这不就是劫富济贫嘛？如果Koei真打算将劫富济贫进行到低，那倒是件好事，因为以往的“《无双》系列”都是无视平衡性的，强的猛到逆天，弱的废到无言。虽说到了PS2末期才注重平衡性的调整，确实是晚了点儿，但总比啥也不做要好吧？可惜啊可惜，“《无双》系列”的制作者们并不是想不出有趣的点子，但这些创意最终都被不够成熟的系统和缺乏雕琢的细节给毁掉了——说白了就是“有创意，没诚意”。像《无双大蛇》这样把传统猛将扔到速型，把万年板凳提进技型，想法是不错，可谁能告诉我，把原本就很暴力的丰臣秀吉放到技型里是啥意思？还有宫本武藏，出招快，范围广，CHARGE技附加多次属性，就算扔到力型里，都算得上是S级强角，你还给他加个反击技？虽说这招“狮子奋迅”是他在《战国无双2》里就有的。而像太史慈这种速度慢、武器短、攻防高的人形坦克，设计理念就是让他凭借强韧的肉体跟敌人近身缠斗的，没想到在《无双大蛇》里被划为速型，随便来个杂兵都能中断他的攻击动作，那还打毛啊？





于是我不禁怀疑是不是“把77名角色按照劫富济贫的原则妥善地划分到三种类型并设计相应的特殊动作”这一项目的难度对Koei的游戏策划师而言实在是太大了，所以他们在把那些性格鲜明的高人气角色安置妥当以后，就从抽屉里翻出两粒骰子，再撕张纸条，随手写上某位角色的姓名，揉成团，一并丢到茶杯里，然后手捧茶杯边摇边念：“四点以下是力，八点以上是技，愿赌服输，各安天命，一二三，开啦！”然后移开茶杯，定睛一看，九点，再摊开纸条，在姓名旁边写个“技”字……大概只有这种决策方式，才能够解释为什么会有那么多角色出现在他不该出现的类别里吧？更何况力型和速型在高难度的生存能力本来就不如技型，要是武将的自身实力又不够看，那玩起来就更郁闷了。像



司马懿这种在《真·三国无双4》里混得就不咋样的板凳球员，在《无双大蛇》里偏生又被划到速型，真可谓是“破屋偏逢连夜雨，漏船又遇打头风”。首先是C1的爆破球、C3和C6的军师光线全都没了属性，在激难难度只配给敌将挠痒，穷奇凶兽尚未噬人便先折一翼；然后是C2范围窄，C5收招慢，前者不够安定，后者破绽明显，干脆一并扫入垃圾堆；到最后只有C4和暴风雪拿得出手，但是为了能够及时发动无双乱舞来解围保命，不得不将暴风雨这招消费无双的TA技封印，清场斩将全靠C4，虽说依靠玩家的技术补正还是能破激难五星，但一直滑冰还是很无聊。然而同为“光线、音波、爆风、震地、剑气无属性化”的受害者，诸葛亮的日子却比他的宿敌好过得多，虽然诸葛亮的招式性能只比司马懿强那么一丁点儿，但人家是技型，用不着把无双蓄得满满地以防不测，上场时间自然就比司马懿长得多。所以我想司马懿的FANS对这次的类型划分肯定很不满意——同等的身分，同类型的武器，同样要消费无双的TA技，就像是同门师兄弟的两个人，招式性能略强的诸葛亮居然被分到了技型，而相对较弱的司马懿反倒成了速型……我说这位兄弟，你就算是想要体现角色差异，也用不着这样整人吧？在我看来，类型对角色的影响之所以这么大，完全是因为力、技、速这三种类型之间就缺乏平衡，力型和技型对无双的依赖性太强，一旦使用了消费无双的TA技，那就无法在短时间内再发动无双乱舞，从而失去解围保命的唯一途径，除非你附近就有老酒或者华佗膏。要是不想被高难度的斗气武将一套连招直接抽死，就必须保持无双全满，将消费无双的TA技彻底封印，也就是说，在高难度下，无双乱舞和TA技，玩家只能二选一。如果你选前者，那么这两种类型的角色中就有相当一部分人无法完全发挥实力，比如关羽、许诸、前田庆次；而如果你选后者，那么这些人的上场时间就会大幅缩短且战斗变得非常单调——TA技连发、无双消费完或者遇到斗气武将、下场休息、TA技连发，如此反复。而之所以会出现这种两难的选择，完全是在本身就存在缺陷的系统上对角色性能进行平衡性调整所导致的结果。

DIRECION



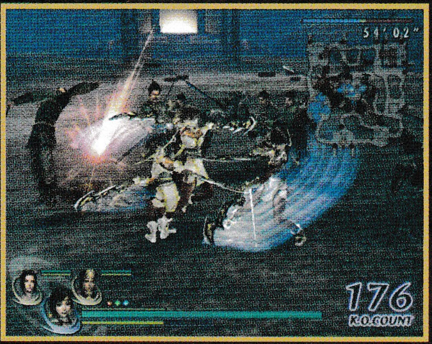
这几天我正在思考一个问题，那就是为什么《潜龙谍影3》里的武器会比前作多出这么多？霰弹枪、冲锋枪、重机枪，这些武器都是前所未见的，在一款以“潜入”为主题且将“零人斩”列为获得最高称号的必要条件的游戏里，制作人把霰弹枪和重机枪这些个对杂兵“一击必杀”的武器加进来做什么呢？要以最快速度获得“FOXHOUND”称号，单凭麻醉枪和匕首足够了，突击步枪、冲锋枪、霰弹枪、狙击枪、重机枪和榴弹发射器根本就没有塞进背包的必要。就算是正面硬冲，AK47+SVD的组合也能够应付所有情况。因此我最先得出的答案是“为了让玩家能够尽情地杀戮”，然而我对这个解释并不满意，因为如果增加武器的原因就这么简单，那么战术动作也没必要搞得那么复杂。CQC除了把敌兵摔倒勒晕之外，还有挟持、威逼、肉盾和割喉这四种实用度并不高的技巧，如果只是为了满足玩家的杀戮欲，那么有割喉就足够了。于是我又将答案更改为“增加游戏方式，让玩家有更多的选择”，以前是用狙击枪把敌兵全部爆头以后才能够安全通过的场景，现在可以手持霰弹枪边跑边打，只要有敌兵进入视野，就在第一时间将其轰到仆街；或者先找到一个安全的角落，把敌兵全部引过来以后再用重机枪的密集火力把他们射成蜂窝。以前被敌兵发现以后只能杀人灭口或者狼狈逃走，现在却能够依靠身前的人质大摇大摆地离开。高手可以凭借自身的实力快速通关，而菜鸟也能借助这些强力武器和战术动作顺利爆机。

所以我们评价一款游戏设计得是否成功，主要就是看它是否能够满足不同类型玩家的需求。《潜龙谍影3》，第一次接触这个系列的玩家可以把它当《脱狱》或者《魂斗罗》来玩，既能拳打脚踢肩摔膝顶，又有枪林弹雨炮火横飞，爽快感爆棚满点。待其对系统和流程了如指掌以后去拿“FOXHOUND”称号，与敌兵擦肩而过的瞬间肾上腺素也会大量分泌。《最终幻想XII》，练级兼搜集魔人可以依靠一堆稀有装备秒掉最终BOSS，而精于算计策划的自虐型玩家也能够以最低等级用商店货打满全场。虽然这两款游戏并非完美无暇，但其系统架构绝对是“神作”级的，整体感和大局观那是相当地好。同样牛叉儿的还有《鬼武者2》，我读大学时在包机房认识了个雀斑眼镜娘，标准的ACT菜鸟，平时都是玩RPG的，看见我玩《鬼武者2》，她也嚷着要玩，我把键位设置跟她讲解了一番后就没再管她了，反正店里有攻略本。等我第二个周末再到那家店时，人家已经在挑战“一闪”模式了。有此可见，一个成熟的系统，可以把LIGHTUSER培养成COREUSER，而一个倾向性太过明显的游戏，是无法赢得赞誉的，比如《鬼武者3》，比如《神之手》，比如《无双大蛇》。《鬼武者3》和《神之手》所犯的错误是一样的，太过CORE化了。这几年，



有很多人——不管是在游戏论坛里还是就站在我面前——都曾对我说过：“我觉得《鬼武者3》没有《鬼武者2》好玩。”而我的第一反应通常是“你懂个屁！《鬼武者3》的〇〇系统和××设计比《鬼武者2》完善得多，还新增了革命性的□□要素，取消了备受诟病的△△系统……总而言之，等你把《鬼武者3》的‘鬼难·一闪’模式通关多少多少遍以后，就会发现这款游戏的整体素质绝对不比《鬼武者2》差！”然后他们纷纷作恍然大悟状，过一段时间又跑过来说：“罗老师，我觉得《鬼武者3》没有《鬼武者2》好玩……”气得我两眼翻白，不住暗骂“你们这帮伪非……”后来接触的玩家多了，彼此的了解也加深了，我才想明白，我凭什么要求





别人把《鬼武者3》通关多少遍以后再来评价这款游戏？玩家没必要为了评价一款游戏而将其反复通关，那是游戏媒体编辑和撰稿人的事，一款好游戏应该是以自身的素质吸引玩家来游玩、来沉迷、来增进理解，同一个玩家，或者说同一个LIGHTUSER，愿意花更多的时间去了解一款游戏而不是它的续作，这就说明那款续作至少对LIGHTUSER是不够友好、缺乏诱惑的，虽然在COREUSER眼里，两者其实没有多大差别。所以《鬼武者3》的销售业绩远不如前作来得辉煌，不是LIGHTUSER抛弃了它，而是它抛弃了LIGHTUSER，而《神之手》更是彻底无视LIGHTUSER的评判标准，将硬派进行到底，结果到现在都还有六成的玩家认为这是款垃圾GAME。当然了，如果我的要求也被我所期待(or关注)的某款游戏(及其系列)的制作者无视了，那么我也会把这款游戏称作垃圾的，比如现在提到的这款《无双大蛇》。

《无双大蛇》的问题跟《神之手》正好相反，游戏的制作人对LIGHTUSER实在是太好了，好到令COREUSER都为之嫉妒的地步。知道你操作不好，所以引入了《真・三国无双4》的阳属性，不管敌人是防是躲，你把△键按下去就是了。知道你的节奏感不行，那也没什么，除了吕布，本作还新增了好几个一技通关型的角色，赵云、周泰、左慈、石田三成的TA技，张辽、甘宁和貂蝉的C1，还有典韦的EX和服部半藏的Counter，包你轻轻松松过激难。知道以某些角色的性能去HARD难度拿LV4很困难，至少对LIGHTUSER来说很困难，所以允许猛将当保姆，两个小时就能拿完全部LV4。为了不让您在COREUSER面前被嘲笑，所以敌我双方都被改成攻强守弱，他们技术好又怎么样？在高难度还不是照样被秒？大家都是被秒的苦命人，他凭什么嘲笑你？就这样处处优先为LIGHTUSER考虑，系统为他们而设计，招式为他们而调整，谁叫他们是"《无双》系列"的主流消费群体呢？虽说这个群体近些年在不断地萎缩，但绝对数量仍是COREUSER的数倍。所以从商业的角度来看，Koei这么做也有他的理由，毕竟去年一年，Koei的PS2游戏销量才一百万份呢。都说穷极思变，狗急跳墙，Koei也只好把宝押在LIGHTUSER身上了，反正COREUSER的忠诚度高，被出卖一两次也没什么话说。

我就认识这么一位玩家，自称是"光荣三连青"之一，每当我当众痛批《无双大蛇》，他都会跳出来为Koei辩护。比如我在QQ群里大发感慨："《无双大蛇》这种游戏都能卖到50万，日本市场果然已经完蛋了。"要是被他看到了，就会说："国内玩家的评价也不错啊，大家讨论得都很热烈。"而我则对这套辩词嗤之以鼻："那是因为他们玩的是盗版！要是有人请我吃北京烤鸭，我也不会嫌那玩意儿油脂多。对了，你玩的好像也是盗版……"然后他就岔开话题："《无双大蛇》虽然不是好游戏，但至少玩起来很爽嘛。"于是我就故作惊讶："割草也会割出爽快感？光荣青的神经系统果然与众不同。"对这种死忠，我觉得能让他承认"《无双大蛇》不是个好游戏"就已经非常难得了，不敢奢求他作出更大的让步。

所以现在的情况就是，COREUSER被抛弃，KoeiFANS被糊弄，《无双大蛇》是铁了心地要攥牢LIGHTUSER的钱袋，反正这些人买游戏的心态就跟女人买衣服差不多，只要觉得好看，价格又能接受，就掏钱买下。至于这衣服适不适合她，应该在什么场合穿，还能穿多久，那是她们的父母／男友／老公应该操心的事，而服装店的售货员，想来也不会提醒她们。可问题在于，时装的潮流每年都在改变，女人在不同年龄段对穿着的品位也是截然不同，所以她们的衣柜总是显得太窄，太小，而"《无双》系列"从诞生到现在，在各方面都没有本质的变化，就好比一家服装店，连续六年都在卖款式相似的服装，喜欢这类款式的客人当然会一直光顾，但是那些喜欢紧跟时尚潮流的摩登一族呢？"《无双》系列"的销量在持续下滑，这一点我已经说过好几次了，流失的购买者里COREUSER所占的比例并不多，一是本来绝对数量就少，二是忠诚度相对较高，而LIGHTUSER的确是很容易被吸引，但同样容易感到厌倦，而且一旦感到厌倦，就很难再回头。这就跟吃饭一样，这家餐馆吃腻了就换旁边那家，旁边那家腻了再换对面那家，街上那么多家餐馆，那么多种选择，我干嘛要在一个小圈子里打转？所以像Koei这样把LIGHTUSER当宝一样供起来其实是很危险的，就跟以前的SEGA把COREUSER供起来一样危险。《无双大蛇》50万的销量让很多人欢欣鼓舞，以为走LIGHTUSER路线是正确的，但是我们要看到，Koei是把《真・三国无双》系列和《战国无双》系列加在一块儿，才取得这个销售佳绩的。《真・三国无双4》的累计销量是九十多万，《战国无双2》的累计销量是五十多万，两个游戏加一起，是《无双大蛇》销量的三倍，而《真・三国无双4》的销量又是《真・三国无双4 猛将传》的三倍，《战国无双2》的销量也是《战国无双2 帝国》的三倍，也就是说，购买群体的数量没有多大变化，三国×战国这个卖点并没有吸引更多的玩家，或者说直白点，没有吸引到更多的LIGHTUSER。一方面，COREUSER被Koei放弃，而另一方面，LIGHTUSER却没有相应地增加，这样的局势不用我说，大家都应该知道糟糕到了什么地步。据《史记》记载，伍子胥死后仅十年，吴便为越所灭，十年前赐属镂之剑于伍子胥令其自刎的吴王夫差掩面自杀……Koei啊，你还要我等多久呢？







2001年10月11日，一款事先几乎没有宣传，甚至可以说有些不起眼的GBA游戏在日本上市了。卡带盒子上独特的LOGO让人印象深刻，但LOGO下方的Capcom商标和AVG的游戏类型定位却更让人感到惊讶。此时GBA已经发售半年有余，任天堂自身的优势软件正在春风得意的横扫掌机市场，Capcom这样的老牌动作游戏厂商居然在这个时候选择了一个自己几乎没有涉足过的文字AVG领域，而且是发布在GBA这个用户年龄层相对较低的平台。这一切都让人对这款游戏充满了好奇，难道Capcom完全不顾虑市场的反应了吗？

"异议あり！"

伴随着游戏开始不久后这声响亮的反对，Capcom打消了所有人的好奇和顾虑，正式向我们开启了《逆转裁判》（以下简称《逆转》）的法庭大门。

■文／狩魔冥

矛与盾的奏鸣曲

历史轨迹

自从2001年发售以来，《逆转》在GBA平台上的系列作品可以说是始终一脉相承，并且大放光彩。奠定基础的三作博得了大量玩家的好评，也完成了从世界观到人设的完整定位。凭着系列一贯精良的制作和每作必新的巧妙构思，如今已经成为了Capcom的又一块金字招牌，在业界闪烁着耀眼的光芒。

然而综观整个系列，《逆转》最初也并没有取得如同新星爆发般的耀眼成就。除去发售后得到了各路媒体的好评，区区数万的销量在今天看上去甚至可以说是有些惨淡。其实作为GBA第一年为数不多的原创第三方作品，以文字游戏的类型取得这个成绩已经相当不易了。更何况在《逆转2》发售前重新上市的《逆转》廉价版，竟然取得了两倍于初版的销量，可见游戏品质是如何的出众。但是又有谁能想到，虽然有着三上真司这样的金牌制作人担当监督并亲自制作了前二章的内容，整个《逆转》一代的制作小组才只有6个人，不得不说是一个低成本高质量的业界典范。

《逆转》发售时的游戏类型全称是"法庭战斗AVG"。这个词不仅在当时前所未见，而且极为精确的定义了《逆转》裁判的主要游戏内容。整个游戏的核心系统，就是在法庭上不断地在证词和证物之间推敲琢磨，直到发现两者之间的细小矛盾，从而给予对手致命的一击。这种好像格斗游戏般新鲜的快感顿时吸引了一大批爱好文字游戏的玩家，在他们之中得到了极佳的口碑，也为日后的续作走向辉煌奠定了无比坚实的基础。甚至在2001年年末，日本某游戏杂志对知名游戏制作者的一次采访中问到《MGS》之父——小岛秀夫，本年内最引起你注意的游戏是哪儿部呢？小岛先生的回答居然是《逆转》。"我今年惟一打穿的游戏就是这个了，感觉做得实在是太棒了，那种模拟法庭上激烈辩论的感觉很真实，三上是个怪物啊！"更不用说在一般玩家中的反响了。

作品独具一格地将游戏划分为四个章节，每个章节又包含或多或少的通过调查取证得到有力证物用

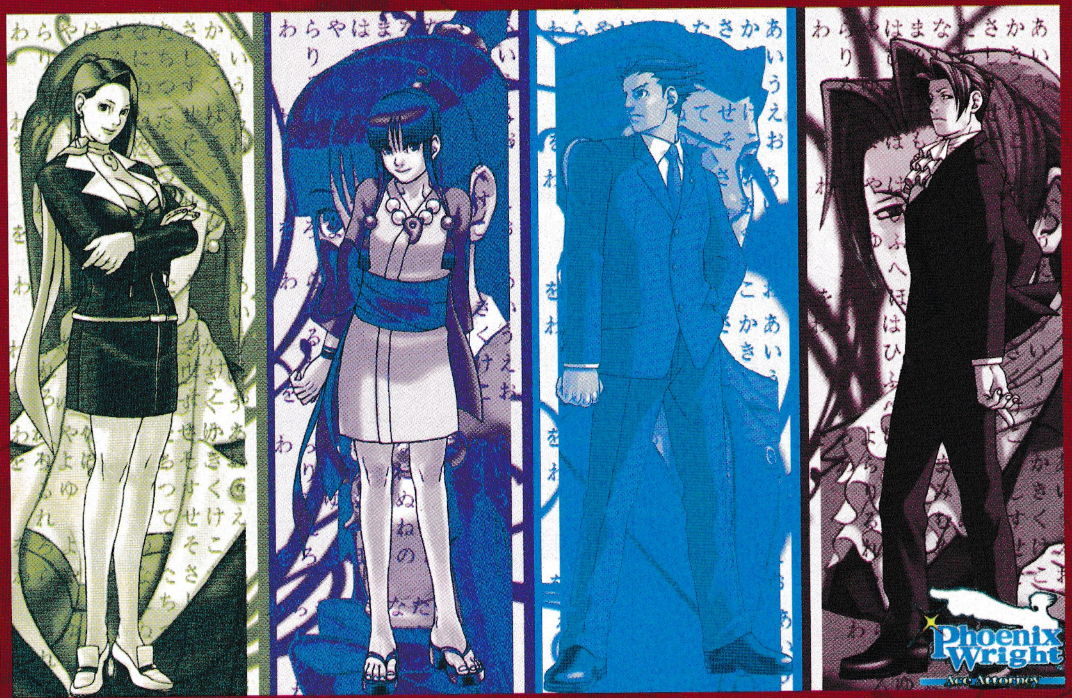












于法庭辩论的侦探情节，既有别于以往AVG一键到底的单调操作，又没有自由度太高而不知道如何进行下去的苦恼，甚至可以说是一种"暗示"型的做法，将单一的剧情和结局交给玩家来自己寻找通向法庭大门的钥匙，最终矗立在被告代理席上看到事件的真相。法庭辩论那种紧张的气氛也被背景音乐烘托的恰到好处，尤其是在火热的辩论中不断的"异议あり！"和动作感十足的特效音，都给人以十足的爽快感。

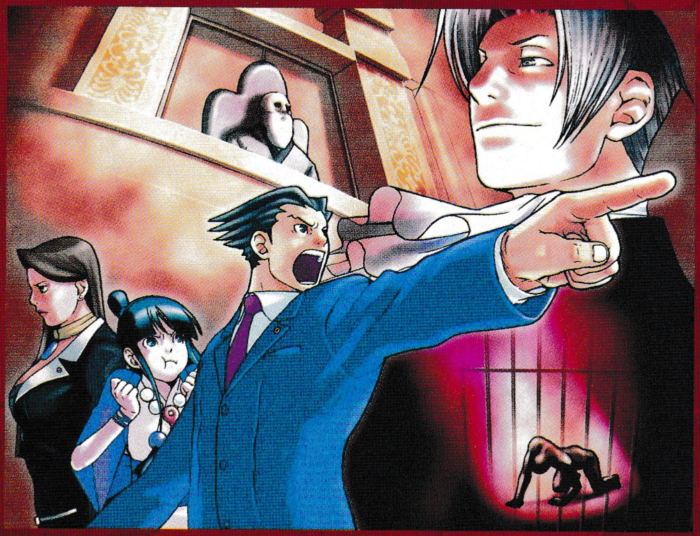
果不其然，在一代得到如此高度的认可之后，Capcom自然是趁热打铁的开始计划续作，并于2002年10月正式上市。三上真司先生这次全程参与了《逆转2》的制作，巧舟先生也在三个月内完成了超越自己的目标，成功的创作出了新的剧本。但是据说因为卡带容量的限制而将原定的五章裁剪为四章，并且进行了不少的改动。所幸我们并没有看到一个草草收工的《逆转2》，而之后无论是市场反应还是媒体评论也都证明了，这一作是怎样的一部精品：至今仍然占据着GBA平台"《逆转》系列"的至高销量，以及《FAMI通》35分（满分40分）的高分评价。新加入的心理枷锁和勾玉系统给原本稍显无趣的调查部分增加了新的挑战；指证时的选择也不再局限于物证，人物档案也可以当证据使用了；原本作为重试次数的惊叹号改成了类似动作游戏体力槽的设计，让人更加有临场的紧迫感。新出场的人物均让人印象深刻，尤其是狩魔冥（笔者的ID，呵呵），相信每个人都对那华丽的鞭笞印象深刻吧（笑）。狩魔冥这个在讨论修改中才最后加入的角色至今依然是系列人气最高的女性角色之一，足见这一作中整个制作小组的反复斟酌。

随着《逆转2》造成的巨大影响，越来越多的玩家开始关注这个系列。在玩家们又苦等了一年零三个月之后，采用了新压缩技术的《逆转3》带着前所未有的五章容量上市了。本作不仅继承了2代的全部系统，而且在剧情上可以说是三部曲中不折不扣的集大成之作，整个DL6号事件前前后后的所有谜团终于水落石出，所有和主人公有关的故事到了这代都基本有了一个完整的交代，悲剧色彩浓厚的咖啡检察官戈德更是人气十足。审判长的木槌最终落下之时，相信所有从初代开始和成步堂一起努力到最后的玩家，心里都会有一种极大的满足感。这一作自然也取得了极大的成功，和《逆转2》的销量一直不相上下，更可以说是相互促进，给GBA平台的最后演出增添了不少光彩。此时随着GBA的日落西山，Capcom也终结了在GBA上继续开发系列新作的计划，但这并不意味着终结，而是新的开始。因为《逆转》的脚步已经踏上了更具有开发潜力的NDS平台。

但是面对次世代两雄争霸的掌机市场，Capcom并没有贸然跟进，而是先公布了一款复刻性质的试探作品《复苏的逆转》。作品以初代的《逆转》为蓝本，将一至四章的内容照搬到了NDS上，但却并非完全的复刻。巧舟先生这次又展现了他脚本制作方面的天才，追加的第五章在游戏时间上居然要18个小时！要知道在4年前一代发售时官方的宣传游戏时间才只有15个小时，第五章比前四章的长度总和还要长！更遑论新加入的利用了NDS双屏、触摸和麦克风的科学搜查系统、派头十足的新游戏角色和剧情、日英双语切换的功能。游戏过程中除去科学搜查系统之外，更可以对证物进行3D化的检查，以获得新的信息。甚至还有一段对录像带的连续动画进行分析指证，大大提高了游戏的乐趣。这样的消息顿时吸引了大批FANS，笔者也是在确认之后迅速入手了NDS，才得以一睹新时代的《逆转》风采。这款试探性的作品取得了不小的成功，更由于首次开发了双语言版本以及进行了海外发布，吸引了大量国外玩家的注意。东西方的文化差异并没有造成什么障碍，许多喜爱侦探和法庭辩论的玩家接触本作后也做出了高度评价。

即使在NDS上取得了如此的成功之后，Capcom依然恪守着精明的商人之道。在GBA时代，每当有"《逆转》系列"新作上市前，Capcom都会将前作重新包装，以廉价版的形式先行推出，得以在拉动新玩家群体的同时促进双边的销量，但这也让Capcom冷饭王的帽子越戴越高了。特别是《逆转4》的消息公布了许久就是不露面，甚至还跳票了一次。这让广大玩家的抱怨声不绝于耳，而Capcom却仅仅是将一个完全没有新要素的《逆转2》在NDS上先行复刻了出来。虽然也发行了英语版本以及采用低价促销的办法，但怎么能满足望眼欲穿的玩家们心头那股急切的思意呢？然而事实证明，无论是Capcom的等待还是玩家的等待都是值得的。终于到了今年的4月12日，《逆转4》姗姗来迟。当天销量即达到破记录的16万，随后的两周内出荷数量50万的惊人业绩，足见有多少玩家在翘首以盼，又有多少人的钱包让Capcom掏了个喜笑颜开（-_-|||）。游戏限定版的内容十分丰富，在本体之外还附赠了一张《逆转》的动画DVD和一款称作《逆转裁判事典》的NDS卡带，记录了从初代到《复苏的逆转》中所有证人、证物、事件、场景的详细介绍，也包括了所有的BGM和结局，作为FANS真可谓是不可不收、不得不收的宝物。另外还有一款红色的耳机，但仅仅是印有《逆转4》的LOGO，相比之下就没有前面两个那么值得收藏了。当然，最重要的还是《逆转4》的游戏本体，这次的游戏内容更是前所未有的有趣。剧情上大胆起用了新主角王泥喜法介，而将原主角成步





堂龙一作为第一章的被告并揭开一个前所未见的事件谜团。系统上除去继承了《复苏的逆转》中3D化的证物调查，更加入了3D化的犯罪现场。新的能力“见破”让法庭上的证词不再只是简单的询问和质疑，更需要对证人作证时身体的细微反应做出判断，以打破证词可能存在的漏洞和谎言。而原本的勾玉系统也在游戏的后半段随着成步堂的脚步再次发挥了威力，让人备感亲切。世界观的变化也让人感到新鲜，最后一章的判决更可谓开创了一个新时代的《逆转》，结局也设计的非常巧妙，让人十分意外。

除去在GBA和NDS上的一脉相承，Capcom自然也没有放过“《逆转》系列”的周边营销。除去传统的各种授权攻略、手办、海报、明信片之外，甚至还有剪纸、毛巾、NDS专用触笔等等各具特色的产品。由于《逆转》的背景音乐制作相当出色，前前后后的OST也出了许多。以至在最近，Capcom还专门推出了两张名为《逆转裁判管弦乐混音集》和《逆转裁判爵士乐混音集》的新OST，前者还分两种方式发售，封面也有所不同。东京电玩展Capcom展台先行发售的是检察官组封面，然后通过网络定购，30日正式上市的是律师组封面。此专辑中收录了历代《逆转》中的经典BGM混音组合版，而且新加入了《逆转4》中的主题BGM，绝对值得FANS收藏。此外在2005年末和2006年春，Capcom还发布了《逆转》的前三部PC版，不愧为“诚意十足”的移植，天知道塞了什么东西进去将原本只有64M的东东活活弄成了一张光盘，还是分开来出版的，每部一碟。面对着屏幕上那同模拟器一般的320分辨率和几乎听不出来改善的音质，笔者脑门上不禁流下了一滴斗大的汗（－ －|||）。圈钱圈到这种程度，实在不能不让人感慨Capcom炒隔夜饭的功夫已经到了炉火纯青的地步啊！

附表：《逆转》系列销量（未含《逆转4》）

序号	机种	游戏名称	发售日期	销量
1	GBA	逆转裁判2	2002/10/18	176953
2	GBA	逆转裁判3	2004/01/23	173336
3	NDS	逆转裁判 复苏的逆转 廉价版	2006/06/15	148552
4	GBA	逆转裁判 廉价版	2002/10/18	129630
5	NDS	逆转裁判 复苏的逆转	2005/09/15	128842
6	NDS	逆转裁判2 廉价版	2006/10/26	111485
7	GBA	逆转裁判2 廉价版	2003/12/19	101388
8	GBA	逆转裁判3 廉价版	2004/10/01	68181
9	GBA	逆转裁判	2001/10/12	58877

剧情逆转

从一开始，《逆转》的剧情就透着一股戏谑和恶搞的味道。各种各样喷饭的名字和吐槽不及的笑料花样百出、数不胜数；偏偏故事的主线又是起伏不断高潮迭起，穿插在一起的效果自然让人印象深刻。作为奠定基础的初代剧情，除去用来给新手熟悉系统和庭审过程的第一章和纯属牵带出几个主力配角的“逆转大将军”不算，那枝繁叶茂、盘根错节的DL6号事件占据了剩下的大部分游戏时间，以至于整个案件的详综一直到了3代才正式宣告水落石出。最不可理解的也是最让人料想不到的就是第二章一开始，主角相十足的千寻姐姐就被猥琐男小中大一的“思考者”打成守护灵了，这么突然的剧情安排实属少有，也为DL6号事件揭开了再调查的帷幕。当大多数玩家还在第一章那种真实感强烈的法庭里回味的时候，绫里真宵这个见习灵媒师的出现彻彻底底地提醒了您这是一款超现实主义的游戏，一不要拿着世间的常理和规则来较真，二不要老是YY她姐姐鬼上身来是为了满足您对她身材的邪恶想法（尤其是后来换成春美召唤时－ －|||）。事实上，这个脱线至极的见习灵媒师拥有的最大特技就是帮你找麻烦，完全没有一点千寻姐姐的觉悟，而猥琐男小中大也因为在第二章中的“出色”表现荣获历届《逆转》裁判恶人投票第一人，更因其“恶”的太低级太没水准而被口诛笔伐了无数次，当然最重要的原因还是那一“思考者”是敲在了绫里千寻的头上，直接导致后者的出场戏份大大缩水……在本作中出场的男二号御剑在女性玩家中的人气一直很高（高喊各种配对组合的同人女暂不在此列－ －|||），从此担当起了陪练的角色，一直都没缺过课，兢兢业业地把成步堂调教成了一个可以喊别人新手的律师，自己也因此在第四章最后获得了救赎，面堂终太郎综合症虽然不知道是否治好了，但终于不需要板着脸说话了吧，这个性格复杂的家伙在法庭上的表现也算是相当的敌手，和成步堂的对台戏唱得有模有样。而作为本作最终BOSS的狩魔豪，那种阴险老辣的风格真称得上是BOSS风范，最后揭发他的罪证也设计得非常有趣，在法官提示证物之前笔者完全没有想到是用这样一种方式将他彻底击溃。从这一作起，“把思路逆转过来！”的名句成了以后所有事件的思考基准，也十分恰当的回应了游戏主题。总的来说，即使没有后来精彩的续作，《逆转》也是一部十分完整而精彩的作品，值得任何一个热爱文字游戏的玩家去体验。

但是说起有违常理的各种设定，《逆转2》就比初代的花样玩的多多了。第一章刚上来成步堂就被犯人用灭火器敲了个记忆丧失症，在一开始连自己和辩护对象的名字都弄不清的情况下居然也能渐渐地将案件解决，从此也正式延续和确立了全系列第一章结束后必暴猛料的规矩：脱线灵媒师又成杀人案被告了。这次干脆跑到绫里家仓院之里去一探究竟，反正已经有了鬼上身在先，再来块可以看穿人心枷锁的勾玉又有什么不可以？于是乎成步堂从此又多了一只理所当然的“拖油瓶”，还是同样能鬼上身的LOLI春美。第二章案件的结果似乎也顺理成章地让春美之后有了更多的戏份来掺和，但却让DL6号事件和绫里家之间的纠葛越来越多，以至于不得不留到三代继续解决。而勾玉系统也在最后一章闹出了无法查验王都楼的心理枷锁的漏洞，虽然情节勉强可以说得过去，却不由得让人感到一丝剧情上不够完美的遗憾。而新检察官狩魔冥的出现完全是颠覆了法庭上原有的气氛，使检方的强势显得前所未有。那鞭子飞舞起来“啪啪啪”的笞责声，不知道有多少次是在成步堂的脑袋上响起来的。不过那句名言说的非常好：“在法庭上，有发言权的只有证据和这条皮鞭。（审判长：还有我的木槌……）”虽然继承着狩魔之血，在法庭上无比的冷酷和严厉，但是在玩到《逆转2》的结局时，又有多少人会忘记那张哭泣的孩子的脸呢？别忘







了，俺才只有18岁啊啊啊……（回音略－_－|||）最后的第四件证物和在机场送还的鞭子也成为了日后FANS讨论这对三角关系的重要证据，总之是剪不断理还乱了。而在最后的法庭即将结束时审判长所询问的问题，每个人当时在心中都有自己的答案吧？也正如游戏所告诉我们的，“有罪”还是“无罪”，完全在于你的心。

《逆转3》的开局很是特别，不仅仅让大家可以操作千寻一章，还让成步堂以傻小子的模样站在了被告席上与千寻初次相见，这就叫孽缘吧……系统和二代几乎完全一样，依然让人可以很快上手掌握。作为穿插剧情的第二章和第三章让人啼笑皆非，轻轻松松就可以解决。但是在第一章里，和往常一样的简单胜负后，美柳千奈美这个让人感到深深寒意的角色好像定时炸弹一般暂时埋进了土壤。直到第四章又阴魂不散地爆发，又在第五章“华丽的逆转”中完全被解决，这个让人不寒而栗的纯粹的“恶人”可以说是整个系列中让人记忆最为深刻的反派角色了。新出场的神乃木庄龙（戈德检察官）和她之间的恩恩怨怨也刻画的精巧无比，以至于最后他面具下流出的那道血痕配合当时的台词，渲染的极为富有悲剧色彩：“别忘了，我的世界里是看不到红色的；这个，一定是我的泪……”此刻如果回想起在第四章末尾他捏碎的那杯咖啡，这个“睡了懒觉”的男人对千奈美那深深的恨意和无尽的后悔，有谁会不为之而感慨惋惜呢？DL6号事件的始末也终于在三代有了一个完整的结局，因为这个案件而被牵连进来的人真可谓数不胜数，当第五章所有的问题都解决时，我想每一个经历了三部曲洗练的玩家都会满足地长长出上一口气吧？就此，“《逆转》系列”在GBA上的开发计划也就此画上了一个圆满的句号，留下了十三个各具魅力、值得反复玩味的案件，直到在NDS上再掀起新的篇章。

《复苏的逆转》是非常特别的一部作品。它首次进行了双语版本的制作，而且是日版发售时就含有可切换的英文语言，这给急于体验而又不通日语的国内玩家们提供了另外一条罗马大道。但除非是真无法参悟一点点日文或者完全没有接触过本系列，否则笔者坚决不建议您换作英文来玩。别的不说，就是那别扭的“Objection！”就让人难以忍受，更别说把那姓名学味道十足的各种名字给改头换面了……反正看着菲尼克斯·赖特先生猛喊“Objection！”和“Hold On！”那是完全没有感觉啊啊啊……（回声代表俺的愤慨）这个“杂交”的作品除去完整复刻并提升了画面效果的初代前四章之外，还填补了一点点一代与二代间的空白：作为一代和二代之间真宵为了修行而不在时的调剂，宝月姐妹勇敢地站了出来充当成步堂的后宫（好像少了点－_－|||）。而且宝月茜这个角色绝对是有预谋地被添加到了这个新章节中，因为到了四代中她干脆就顶了系锯的缺，真的变成搜查官了。这一作在界面上的变化相当大，因为采用了双屏的设计，改为使用按键或者下屏触摸来完成各种操作。在剧情和谜题的设计上也充分考虑了NDS的各种特性，比如指纹调查、3D旋转证物等等，可以说是将能用上的部分都用上了，而那个让人通过麦克风来自己喊出“异议あり！”的设计更是十分有趣，虽然不会有人真的在大庭广众之下做这样吓人的举动吧……至少笔者还没有做过……（看什么，真的没做过！）

由于这个独立的第五章相当的长（据说光读剧本就要花上一整天，正常游戏时间至少在18小时以上，全速完成也需要10小时），用巧舟的话来说，第五章的开发强度和耗费的精力、人力和物力不亚于当初任何一款《逆转》新作的制作。事实也是如此，代号为SL9的这个事件非常扑朔迷离，笔者初次解决时是在一个周末，一直玩到次日早上6点钟才看到了宝月巴最后那一瞬的笑脸。由于入手较早加上当时恰好无法上网查找资料，即便期间的困惑如何多，也只有自己慢慢解决。也正因为这样，最终解决案件时的满足感是无可比拟的。故事从一个夜黑风高还带闪电的杀人夜开始，为了帮助自己的姐姐摆脱在那夜里的杀人嫌疑而找上门来的高中生宝月茜像真宵一样缠上了成步堂，从此开始了爱与科学的大冒险。啊啊不对，是利用科学而在法庭上的激战！倒霉的御剑此时还没去“死”，自然又担任了和成步堂唱对台戏的搭档。随着事件的深入，真相慢慢地被揭露开来（好俗套的句子－_－|||）。几个回合之后，我们都会发现这次挑战的对手居然是这样一个难以撼动的权势者，而击败他的证物，竟然是最后关头出现的一本代表着法律公正的入门书。这个利用逻辑完美解决的案子，重点不在于最后得到了对抗强势者的胜利，而是宝月巴流露出的那开心的一笑，那种让人如释重负的感觉完美地通过游戏传达给了玩家，也成为了“《逆转》系列”中最经典的场景之一。

时光如梭，转眼Capcom也终于将《逆转4》打扮得光鲜亮丽，郑重其事地嫁出门来了。全新的主人公，全新的剧情，打破以往框架的世界观，更加具有挑战性的新系统，都在向我们招手。限于篇幅，在此就不再剧透了，（相信大多数死忠早就已通关）否则至少要再补上数万字的笔墨。笔者所能够保证的，就是这一作的精彩和好玩程度，绝不亚于以往的任何一作，这次赢得《FAMI通》36分的白金评价绝非是浪得虚名。玩家们所需要做的，大概就是咬着牙，狠心打开自己的钱包了吧。

花边乱弹

《逆转》的笑料一直都是那种非常适合吐槽型的，其中最为让人喷饭的自然是KUSO至极的姓名学搞怪。且不说成步堂、真宵、矢张这些熟悉的名字背后那些让人几欲捶地的含义了，但是如果不玩日文原版，那些性格丰富多彩的配角们背后原汁原味的笑料又有多少人能体会呢？比如系列中第一个出场的白痴犯人山野星雄（やまの　ほしお），在日语里，“山”可以指犯罪案件，“星”可以指犯人或容疑者，主要是警察和记者使用。这个名字连在一起就是“案件的犯人”，和第一章那直白的剧情再适合不过了。再比如在“逆转大将军”这一章中登场，之后又多次骚扰御剑、让大家眼睛都跟不上文字的那个快嘴大婶，如果大家还记得她除了大婶以外还有个名字叫做大场カオル（おおば　かおる）的话……咳咳，请将姓名连起来读，意思就是“大马鹿居る（大傻瓜在此）”……嗯，真是名如其人啊！而最让笔者喷饭的当属此次《逆转4》中第二章的一对活宝并奈美波（なみな　みなみ）和北木泷太（きたき　たきた）了，且不说第一次念出口时那别扭之极的感觉和想捶地的冲动，连同样有着奇异名字的主人公王泥喜法介在念着两个名字时都要弄错多念一个音节。更难能可贵的是这四个音节在五十音图中居然正好是对称的位置！再加上日语单词中，“みなみ”的意思为方向的“南”（热爱《TOUCH》的同学一定不会弄错），“きた”为“北”，正好为这对古怪到了极点的组合添上了又一笔喜剧色彩。另据达人考证，几乎每个在“《逆转》系列”中出现的人物名字都有着各种各样稀奇古



怪的来历，非得亲自念出口来才能有爆笑的感觉。至于游戏中那些数不清的或冷或热的笑话和情节，有一些让汉化版很清楚地表达了出来，

但是相当多的部分还是很难还原的。远的不说，单是在最近的《逆转 4》中那个关于“女神”和“看不见”的情节，原本在日语中前者只是后者少说了几个音节，但是改用汉语就太难表示了，因为这两个词在汉语中根本就不搭边啊！这也是汉化版本最大的局限所在吧……毕竟想翻译出这种深层的文字含义，就好比想把唐诗宋辞翻译成外文一样困难。每个民族所使用的语言总有其韵味和深度所在，想要更好地品味和理解，惟一的办法是自己去学习，总是依靠他人的帮助是不成的，更别说以文字趣味为卖点的“《逆转》系列”了。

除去游戏本身的魅力，Capcom也越来越注重对“《逆转》系列”的宣传，除去各种游戏展上的大力推广（《逆转》FANS一定不会忘记去年TGS上那个布置别致的《逆转 4》法庭型展台和KUSO的宣传片），去年还特地请了一位日本的名律师丸山先生担当代言，现身说法般地拍了几则《逆转 4》的广告。在今年的五·一黄金周，日本的几个电视台还专门制作了一套名为“逆转神秘剧场”的小节目，以各种诡异有趣的小案件分插在几个时段播放，具体的节目时间表在Capcom的《逆转》官方网站上有刊出，有条件的玩家不妨一看。



牢骚呓语

说起AVG这个古老的游戏类型，如今首先从国内玩家们脑袋里蹦出来的倒大多是的PC平台上漫山遍野的GALGAME甚至是HGAME了。越来越大的容量，越来越多的语音，越来越精美的CG，好不容易到手，费尽了无数的折腾开始玩时，却往往又把鼠标挪向了万恶的快进按钮，仿佛剧情只是链接CG的一根根可有可无的绳子而已，有时甚至还不如一本平面小说的带入感强烈。这也成了如今AVG的怪圈，重人设，重美工，重CV，而最能反应游戏本质的情节和系统倒成了附属品被搁置在一旁。无数一炒再炒的桥段不胜其烦，号称多线多结局的系统也只是几个选择肢的排列组合而已。本应该注重文字表现力的游戏类型倒让CG和人设抢了玩家的眼球，岂不是舍本逐末？事实上，必须使用思考、阅读和发挥文字想像力来进行游戏的AVG现在已经越来越少了。

其实这也怪不得国内的玩家。毕竟在玩着非母语系的游戏时，那种隐藏在文字之下的吃力沟通绝对是个极大的阻碍。即使玩家对日文并不苦手，依然会对平假名和片假名产生较大的阅读疲劳感。除非是在日文环境中浸淫过相当时间的人才能克服那种用眼睛读日文，脑袋想中文的状态，真正采用日语的方式来进行思考。而作为大多数从小到大对这个语言环境都并不熟悉的国内玩家来讲，要走的路还很长很长……

“《逆转》系列”之所以在国内引起了无数人的追捧，除去游戏本身高素质的因素外，做出最大贡献的应该是那些可敬的汉化组。而说起汉化，就不能不面对着国内人人皆知的尴尬处境。《逆转》GBA三部曲的汉化始于2003年jpfmfan前辈独力完成的前三章，但一直到2004年底《逆转》ACE组完成第四章部分，并与之合作才得以完成一个完整的《逆转》一代。就在ACE小组发布一代之前，速度奇快的CGP小组也通过努力将完整版的《逆转 2》和《逆转 3》呈现在了广大玩家面前。正如同前文提到的，采用了新压缩技术和百万以上文字量的《逆转 3》绝对是个体力活。但是两个小组之间也因选材撞车而产生了一些传说中的不愉快，ACE小组更坚持将自己的3代汉化版进行到了最后。如今CGP小组已经解散，笔者更无意评论这些是非，只希望国内的汉化之路不要越走越窄。无论如何，没有了这些可敬的人们，我们今天会有多少人能领略这三部神作带来的乐趣？



随着NDS以越来越快的速度蔓延开来的时候，《复苏的逆转》甚至《逆转 4》也接连提上了汉化的日程。但是，在GBA时代毕竟有着相对成熟的模拟器，汉化的技术问题也有很多可以借鉴的处理方法；而现在这两个条件几乎都不具备，NDS的汉化之路更为艰辛。甚至在最初《复苏的逆转》发售后的好一段日子里，都因为技术问题而无法DUMP出ROM。这样的日子虽然早已远去，越来越多制作用心并且质量上乘的NDS汉化作品开始在玩家间流传，但模拟器方面依然没有大的突破，这就意味着工作的效率在成倍的下降，汉化组的工作人员们正在用更辛苦的方式努力前进。更何况如今的处境更是早不如前，且不说永远难以解决的版权问题，单单是那横行的LAMER，遍地的强盗逻辑，使得这些本来就在无偿奉献的人们往往连最基本的心理环境都不能保证。有鉴于此，我们需要的难道不是安静的等待和支持，以及更多的理解吗？而就在本文截稿前，《逆转》ACE小组传来了当晚即将发布《逆转 4》前两章体验汉化版的消息，笔者由衷地佩服这群热心而勤劳的强者，感谢他们带来这条喜讯。

就在上个月，当笔者终于将《逆转 4》打穿，回味十足地合上如今已经老旧了许多的NDS时，心里那种艰苦旅程的结束感和遥远的回忆一下子涌了上来。有罪？无罪？《逆转》的官方网站从建立时起就醒目地标着这几个字。不知道有多少人还记得，在“复苏的逆转”这一章里那件作为证物之一的矛与盾的塑像，这不正是对法庭上针锋相对的两个职业鲜明的描绘吗？而这代表着矛和盾的对立双方都为了木槌落下时审判长的判决而斗的你死我活，争得就是最后那一声决定被告人命运的有罪或无罪，以及冥冥之中的最终公正。而藏在那座矛与盾的塑像背后的人性善恶，才是在游戏结束后真正能带给玩家深度思考的部分。无论是当初面对王都楼真悟时那一个无关结局却发人深省的选择，抑或是在《逆转 4》的最后用自己的手指按上屏幕时的判断，这些抉择永远是出自我们心灵深处那一缕最真实的反应，这是莫大的权利，更是莫大的责任。但无论如何，最应当享受的，还是在法庭上那矛与盾的火热交锋中，由如同最耀眼的火花一般的激烈争辩化成的美妙音符，成就那一部部缭绕不散的奏鸣曲。

谨此祝愿“《逆转》系列”一路走好，让更多的玩家们能在今后的日子里继续听到那声响亮而充满力量的“异议あり！”！

小编与上帝

栏目主持：D·S

《游戏·人》第23辑 读者调查

1. 目前《游戏·人》的出刊频率为两月一辑，您认为这个进度安排如何？如有其他意见欢迎随时提出。
2. 您对本辑内容满意吗？请指出您最喜欢的几篇文章。
3. 您对本辑的封面和赠品满意吗？还有什么具体意见？
4. 您对本辑的音乐CD满意吗？对曲目有什么具体意见？
5. 请对本辑《游戏·人》进行一个综合评价，谢谢！

〓编辑部总有给游戏起“花名”的恶习，譬如新上市的《蜘蛛侠》便被大家叫成“失败的人”（从《Spiderman》谐音而来），而“《锻炼大脑的成人DS训练》系列”则被简称为“脑白金”，至于《DOA4》则是“欲生欲死4”，个中精神便由大家自己去领会吧……

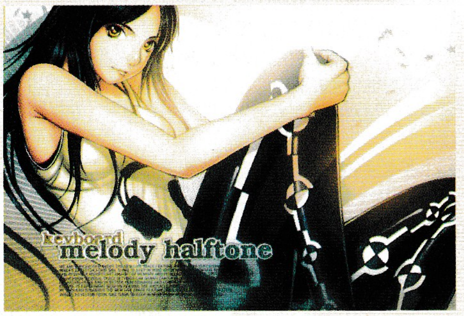
〓《越狱》第二季终于圆满结束了，然而悬念却生生地被带到了第三季，实在令追看此剧的众人郁闷……然而当大家转身去看泰坦在174期UCG上写的小编寄语时（以前由于怕被剧透而忍住没看），赫然发现这家伙居然是FBI探员Mahone的FAN……嗯嗯，泰坦大叔的思维果然是令人难以理解的呀……



〓前两天收到一封很强的读者来信“各位编辑你们好！我一直是《游戏·人》的忠实读者，十年来无论刮风下雨从未漏买过贵刊！所以，请各位……（以下略去索取奖品文字若干）”呃，我说这位兄弟，您先别急，等咱们这两天把《游戏·人》五周年贺典的事情办妥后再回复您，成么？

〓五一期间一些编辑本拟定出外郊游，但却因临时有急事被耽搁而未去成，结果第二天的新闻赫然播报：“昨日因去某某方向出行的游客太多，导致一万多辆私家车被堵在高速公路上动弹不得……”唉，这年头，想不在家做“宅”都不行啊！

上海 李迪：每次都最喜欢读“游人小说”，总会发现其他同学的不同游戏人生，看了《虞美人》后习惯性地看了一眼作者，觉得文笔熟悉就看了，又是“小奥兄”，他到底有多少东西可写呀？哪些是真的，哪些是编的？这《虞美人》就贼童话了，不像真的，不过他的文章都不错，值得一看；那《猎人与狐狸》是阳光学员狸猫柚子用动物与人之间的争斗来比喻一场玩家与家长的斗智斗勇，非常贴切搞笑。当然，22辑有几个在我看来很明显的缺点，那就是《2006街机大奖》没有什么意义，也许是街机在中国小众得不能再小众了；“游戏评台”上主推作品《荒野兵器》那么大段介绍最后只有三颗星，有种先捧上天来再打下来像坐滑梯一样。街机海报也好像都不太亮眼，赠品中的歌曲都不太喜欢，建议编辑注意一下英语歌曲的选用，别盯死在日本身上。



▲本辑赠送的CD专辑为《DJMAX2》歌曲精选，希望能为听腻了日本歌曲的大家带来些许新鲜感受。

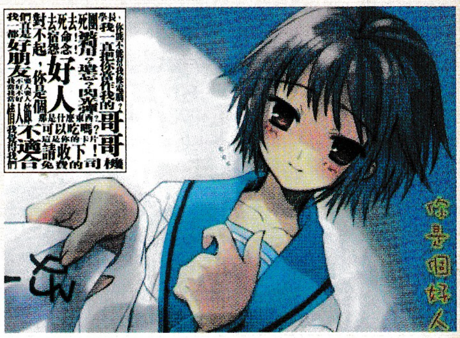
没错，小奥斯卡君的写作范围确实遍及各种类型，除诗歌外题材不限，这次居然连“童话”都写了……他究竟是神仙的化身，还是地狱的使者？没人知道……（小奥斯卡：……－_－#）呵呵，言归正传，李迪同学提出的几个建议都很不错，我们一定会认真参考，至于赠品歌曲的语种问题，本期CD的众多曲目既有英文歌又有韩文歌，惟独没有日文歌，不知您是否满意呢？(^_^)

广西 毛凌波：胜负师的22辑卷首非常精彩，就如他所说，真正喜爱《游戏·人》的玩家现在还是小众，我们面临的整体环境如此，当我们充满自信带着笑容对终日刷怪、沉沦PK的网游玩家，对在街机厅打脱衣麻将、抢小孩币的那些人说：“游戏其实是一种文化”……简直荒谬。幸运的是你们的努力是有成效的，你们拥有了一群忠实的读者，与电子游戏时代共同成长的我们热爱着游戏，但不沉迷于此，我们从游戏中汲取营养成长，面对种类繁多的游戏书籍，我们迫切需要一种能讨论游戏文化的刊物，而《游戏·人》则让我们看到了希望的光芒。

Email 贾路飞：看了上辑卷首，我有一些想法，《游戏·人》的价值不单单是体现在给读者提供阅读时的愉悦感受，而更多的是内容本身持久的生命力。从第一本《游戏·人》起一直到22辑，无论我是放假回家还是在学校，它们都始终陪伴在我身边（特别是积攒到10本以后的搬运负担还真是不轻……），粗略计算一下，每一本的阅读次数都该在三遍以上吧，而其中的精华文章更是反复阅读都不觉过瘾（印象最深的要数《FF V》邪道攻略了），而一些对于游戏历史的分析和介绍更是具有很高的参考价值。而那些人文系列文章更是大大拓展了我的文化视野，让我对原本只是听过大名的文艺作品或文化现象产生了强烈的求知欲。“本文并不是一篇用于专门题材交流的论文资料，更多的则是希望通过这篇程度不深的文章给从未关注过此类事物的读者带来些启发，让大家在看过这些文字后开始逐渐对军事题材的游戏产生兴趣”，我想这个后记不但适用于《铁翼雄鹰》这篇文章，把其中某些词替换后也完全可以适用于《游戏·人》的总结陈词吧？我想《游戏·人》是比较圆满地做到这一点了。至于是因为我的知识需求与《游戏·人》本身很契合所以才喜欢上它还是因为受到《游戏·人》的影响所以知识面变得很宽广，也就无足轻重了，呵呵。

对于上期卷首，首先我要说的是自己没能写尽兴，因为写完了发现字太多了，目录旁的那点空间根本不够放，所以左删右删，就成了最后那个样子，自己都觉得有些粗糙了。不过正所谓“话糙理不糙”，能有这么多读者表示认同我已经相当感动了。这里要说明一下，大家可能对于卷首中提及的销量等敏感问题有一些误解（也可能是受我误导，我有罪55555），《游戏·人》的受众群体固然比较小，但却也相对稳定，毕竟有一部分玩家对于游戏文化有要求也有需求，因此，《游戏·人》才能一步一个脚印地走下去。请相信我们会坚持自己的主旨、风格与原则，为大家奉上更多的游戏文化精品，也希望各位游戏人提出自己的真知灼见，帮助《游戏·人》更上层楼。至于有些读者所担心的《游戏·人》是不是已经在温饱线上挣扎了，呵呵，那还不至于，就像上次说的，没肉吃不打紧，不是还有米饭吗？如果各位看《游戏·人》时有品清茶、尝香米的感觉，那对于你我来说都是件可喜可贺的事情哩。

长沙 夏羽：让我非常惊奇的是22辑上居然登出了我的话……也许是受好人卡效应，买了杂志第二天我就收到一条让我崩溃的短信：“我们以后不要联系了，也不要做朋友了，你自己做了什么自己清楚……”难道她也买了贵刊看到了我的发言？



▲“好人卡”之风近期似乎有愈演愈烈之势……

请节哀……不过如此说来，您在上辑里提过的自己“光棍一条”、“绝望”和“雪上加霜”等原来都是虚假广告啊，BS之！（笑）不过别伤心，要知道，圈里有多少玩家哥们想收好人卡还收不到呢，看开一些吧，面包会有DI！待您大喜之日别忘了给小编们寄来几包喜糖哦！

昆明 马克：你们好，首先我不得不指出22辑中一个相当明显的低级错误——翻开杂志第二页，“1994年12月3日，几经挫折的PS3终于上市。”这种在盗版书中都很难找到的BUG貌似不应该出现在《游戏·人》这样颇具影响力的精品游戏文化刊物中吧？希望以后负责Debug的校刊小编注意啊！

真的很抱歉，这大概是上辑中最大的BUG了，编辑部已经对相关负责编辑进行了处罚，今后我们一定会加大校稿力度，避免此类事件再度发生，同时也欢迎大家继续来信监督！

个旧 郭雅丹：连续几期，杂志上是不是忘了一个“人”的存在？问我是谁？呵呵，我是指“绘梦人”啦！想当年漆原智志大人的神画出现在该栏目里，一下子将我拉回MD《梦幻模拟战 II》的圣战里，让我重新拾起了曾经放下N久的兰古瑞萨，啊，不愧是“绘梦人”！（喂喂，那个谁，帮我拿一下圣剑，我这还要打字呢。）另外，隔壁的D·S……怒了啊，他杜撰的假新闻、假情报，一度让我这个堂堂首席班级游戏王沦为笑柄，威望立刻像失败的日守刚一样狂掉，呜啊！（另一人格觉醒，头发由蓝变灰）喝啊！（怒爆发）呼啊！（明镜止水启动）哈啊——嘿！（石破天惊拳加真·日轮攻击）请帮我把这个打包转交给他。

(我确定我没发错信，他们那边门庭若市，我体格不足以挤进去，只好走这里了……谢谢啊！)以上。

实不相瞒，“绘梦人”最近苦于无米下炊，比较著名的一些画师已经都在《游戏·人》和UCG上介绍过了，不知大家还有没有其他的提名推荐呢？但提无妨哦！此外，至于您的包裹么……我已经到隔壁去问过了，那里似乎并没有一个同我一样叫做D·S的哦，故此只能原样奉还了，遗憾之至。-v-

哈尔滨 张博宇：我发现编辑部的小编们整天对着电脑、电视、掌机，你们的眼睛被各种色度、亮度、对比度、分辨率的屏幕考验着，大脑承受着红外辐射、微波辐射、手机信号辐射还能继续工作，我看你们就是外星人，或许是比外星人生命力更强的地底人！



既然你诚心诚意地问了，我们就大发慈悲地告诉你——为了防止世界被破坏，为了维护世界的和平，贯彻爱与真实的邪恶，可爱又迷人的反派角色：泰坦，胜负师！我们是穿梭在银河的胜泰二人组，白色的未来有光明的明天在等待！喵喵！

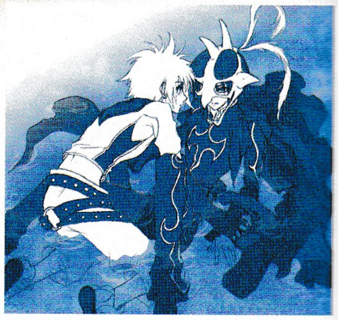
宣城 刘一狄：我曾拜托一位在杭州学艺术的同学，希望她能帮我找一个TIFA的人偶，也算是满足我多年的心愿。几天前，她给我来了电话，说帮我找到了一个很漂亮的TIFA模型，480元。听到这个价格，我惊呆了，因为我根本就买不起。放下电话，我的泪水不禁流了下来。我一直最喜欢《FF Ⅶ》，TIFA更是我的最爱，而我现在连一件《FF Ⅶ》的周边都没有。闭上眼，满脑全是TIFA的倩影；睁开眼，窗外是无尽的黑夜；而我的心中，则是一片惨白。我要有钱，这样才能买到《FF Ⅶ》的周边，才能让TIFA时刻伴在我左右——无论是睁眼闭眼。因此，我必须努力学习，为了我所爱的一切。

……本期的“任重道远奖”就是你了！

Email 越南仔：为什么做PSP的只有SONY？如果像手机那样有多个厂商一起竞争多好。

兄台有所不知，做“PSP”的还有许多国内厂商，其外形做工之精细到足以让人一眼看去真假难辨，如果您有兴趣不妨买上一两台，一来表示抗议SONY垄断PSP市场，二来带头支持国货，岂不美哉！

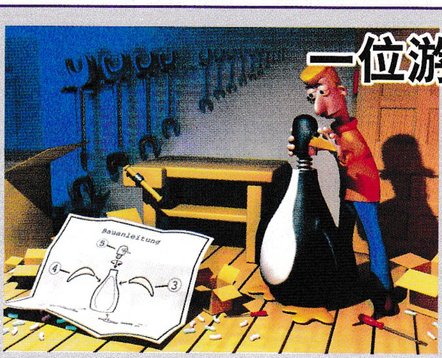
芜湖 曾祥如：(对《宿命传说》剧情的猜想)当里昂拉下启动电梯的开关时，斯坦在上面呼喊着：“里昂，里昂，其实我是爱你的！”斯坦终于说出了隐藏在心底的秘密，露蒂更是目瞪口呆，里昂也压抑不住心中的真实想法：“你为什么不早说，现在已经太迟了！”于是两人你一言我一句地肉麻起来……最后，露蒂实在忍不住了，她跳了下去，将里昂扔到了电梯上：“我受不了了，你们走吧，我来拉开关！”结果，露蒂牺牲了，里昂活了下来。为了掩人耳目，里昂化妆成露蒂的样子(反正都是一个妈生的，旁人也看不出来)，和斯坦远走天涯……



▲现在的同人女们啊……唉……

……邪魔天使教坏了整整一代人。

一位游戏人的“任职”经历



众编好：

我是梁伟雄，最近真的很无奈，第一家肯与我联系的游戏公司竟然是这样的，看来我的命真是够苦的。

刚开始是在一个游戏人才交流站见到他们发的帖，然后就给他们发了个邮件过去，说是我有个战斗系统非常具有创意，三天后他回邮件，问我要QQ或MSN的号码。

这个战斗系统是这样的：××××……但我有意留了一些，并没有给他全部。看完系统后他说，我看到了游戏的闪光点，但以上的只占游戏整体不到5%，你要写的还有很多，然后传了一个所谓的格式给我，再给了我两个所谓武侠RPG的剧情站，要我模仿写一篇出来。

4天后我完成了，但并没有参考那两个破站，次日他看完后问我，对话有必要那么多吗？我说，这能少的吗？然后他说要介绍一个美工给我，工作在家完成(不用去公司)，没月薪，游戏卖到钱后按比例分给你。但我说，我失业，没钱，家里催得紧，他就只有一个“晕”字给我。我想最重要的战斗系统都给他了，现在说不做亏得大，就答应了。

美工来了，问我要做的是什么样的游戏，我说之前那邮件你没看过？他说没啊。这什么鬼公司啊！就发给了他，他看完说还行，但内容不足。于是我又花了两天时间，把剩下的村庄、人物、NPC、道具、对话、迷宫设置、宝箱分布、敌人能力值设定等给了他。

然后，我实在很不安，因为这个所谓的公司我完全不了解，他被问到时也顾左右而言他，更多时是不答。开始联系我那人老说，“你这样怎么能行啊。”问他，你公司对我这个人和我的作品有什么看法，他说要等整个游戏做出来才能评价。问他，我算不算你公司的职员，他说“不算，你老这样怎么行啊，你做得好，我也好和上面说。”我再说，我可没闲着，一直在构思让游戏如何更精彩，他说“你的能力是最重要的，我们等着呢。”

几小时后我决定了，要么先给我点钱，要么结束，因为他根本没打算当我是什么，也没打算要给我任何利益。现在停写。

——广州 梁伟雄

很显然，梁读者遇到的是典型的“游戏掮客”，即空手套白狼地游走在游戏设计人员与游戏制作公司之间赚取介绍佣金差价的人。和这样的人打交道到头来吃亏的永远都只能是游戏设计人员——尤其是像梁读者这样将自己的全部创意和盘托出的老实人，这样一来你就完全被对方所控制了，他很可能早就收到了定金，但就是迟迟不给你或根本没打算给你。遇到尚有点良心的，或许会等到游戏上市后将分红的几分之一施舍给你，但像梁读者这样在最后关节宣布退出的，则正中了人家的下怀——我正嫌你烦呢，你就单方面撕毁条约，OK，正好连早先的稿费都省下了，可别怪我昧着良心自己独吞酬金哦，是你自找的。

在这里我无意向大家散布人性本恶论，只是希望大家能够明白：不要轻视这个复杂的世界，这个世界上有许多人比你能想像到的底线更加唯利是图，更加阴险狡诈，更加不知廉耻。尤其是在国内游戏业这样一个本就混乱无序鱼龙混杂的市场，明哲的首要表现应是自保，接下来，我们再去谈其他。

以上，望各位初出茅庐的“游戏人”们引以为戒。

邮购信息

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：《游戏·人》第17辑，定价16元；《游戏·人》第21～23辑，定价14元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱
《游戏·人》读者服务部(收)
邮政编码：730020

请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。

电话 0931-8674805
Email gamers@263.net

本次为读者准备的礼物



《最终幻想》经典机械系列
——MECHANICEL ARTS

- ABS、合金材料制作已上色完成品
- 出品商：S.E TOY事业部
- 发售日：2007年2月9日
- 全五种（含飞空艇、摩托座驾等）



Levelup主题T恤

在平信、电子邮件或在levelup.cn游戏书刊区的《游戏·人》相关讨论中，对《游戏·人》提出意见或建议的读者均有机会获得以上礼品。《游戏·人》第二十四辑将公布中奖者名单。

※本期一等奖品由《模魂志》友情赞助

游戏·人第22辑 中奖名单



“《变形金刚》经典系列”获得者

个旧市第三中学 郭雅丹
广州市海珠区 何旭明
哈尔滨市平房区 彭 磊
桂林市建干路 唐海翔

获得Levelup主题T恤的读者

成都	陈 冉	昆明	马 克
乌海	费思超	广西	毛凌波
上海	李 迪	西安	韦 勳
太原	李 硕	长沙	于 泽
广州	梁伟雄	南京	仲 程

《游戏·人》第二十三辑音乐CD介绍



在打打杀杀的动作游戏甚嚣尘上的近期，如果说还有什么音乐游戏能调动玩家们的韵律细胞的话，那一定非《DJMAX 便携版 2nd》（以下简称为《DJMAX P2》）莫属了。不可否认，韩国人对于音乐与网游有着异于常人的禀赋，这一点从韩流歌曲与泡菜网游在全亚洲持续火爆的现状上不难看出，而今天我们要向大家推介的《DJMAX P2》，则正是将这二者的特色紧密结合在一起的奇特作品——你不但能从中聆听到各种风格的优美歌曲，还能在游戏中享受到升级、换装、打榜乃至PK的快感。或许您尚未领略过这款游戏，但我保证这丝毫不会影响到您在工作学习之余欣赏音乐时的心情。请把CD放入碟机，带上耳机静静聆听这27首由我们精心挑选出来的经典歌曲吧，艺术足以说明一切。

■文/D·S

01	Your Own MIRACLE	3:06
02	sO mUCH iN LUV	2:10
03	Ladymade Star	2:05
04	Another DAY	2:00
05	Brandnew Days	2:20
06	A Lie	2:16
07	DIVINE SERVICE	2:01
08	GET OUT	2:02
09	Fallen Angel	2:00
10	Right Now	2:09
11	Seoleim	2:04
12	For Seasons	2:11
13	Memoirs	2:17
14	Dream of You	2:14
15	Phantom Of Sky	2:13
16	Stay with me	1:57
17	Syriana	2:07
18	higher	1:54
19	STALKER	2:17
20	Lost n' found	2:13
21	Bye Bye Love	2:02
22	Get On Top	2:12
23	IKARUS	2:12
24	miles	2:09
25	Hello Pinky	2:11
26	Rocka-a-doodle-doo	2:17
27	Sunset Rider	2:11

01 Your Own MIRACLE

MUSICAL TECHNO POP

Composed & Arranged by Ruby Tuesday
Lyrics by Christine Jones
Sung by Christine Jones

Close your eyes..take some time just to center your soul and be at one...
with the sky..You can fly if you unfurl your wings to face the sun!
In your mind..you will find all the power you need to get things done...
And your dreams..they can seem like mere shadows of brighter days to come

Shoot for the moon! If you miss you will still be among the stars
Don't ever stop! If you never give up you are guaranteed to go far

Be your very own miracle
You can't win a race standing still.
Go on
Pick those beautiful feet up from off the floor Rise and Soar
Be your very own miracle
Just believe you can,and you will.
Have faith
Every goal that you make is a chain you break to set your spirit free!
Every page you have turned in this book of your life has led you here
Every step that you take you grow closer to conquering your tear

Dreams can come true! but they depend on you and how strong you are
Don't ever stop! if you never give up you are guaranteed to go far

TIPS

作为《DJMAX P2》的开场曲目，本曲一如既往地沿袭了前作主题曲《拜托给风》MV的风格——年轻的四人乐队在环球演出中赢得了全球FANS的热情支持，而他们也将会把最精彩的演出继续奉献给大家。只要你开机时什么键都别碰，就不会错过这支MV，但如果您想要在游戏中演奏此首隐藏曲目的话，可是要花上一番心思的哦。



02 sO mUCH iN LUV

ASTRO POP

Composed & Arranged by 3rd Coast
Lyrics by JC
Sung by so fly,JC

When I look deep in to your eyes I feel so good inside
And when I come by your side baby just hold me close to you

The thought of you just loving you makes me tingle inside
Oh can't you see I dream of you baby come to me
Gotta take it slow,gotta make it flow
Gotta get you inside my heart baby
Gotta get you close,gotta turn me loose
Gotta get you inside me heart baby

Yeah,back on the mic again
It's JC representing 3rd Coast
You know what I mean?
Yo let's do it uh
Rock that loc'd,one two bless on the mic I stroke
Don't you test,when I spark I glow
East to west no contest,a done quest
Now who's the best?
Ready go,let's go,So fly in the house
Back with the DJMAX now bounce
Tone hit the track just turn me out
Back with the DJMAX now bounce

So much in love with you..
Oh boy tell me it's true..

TIPS

旋律简单，节奏明快，键法也并不困难，但却是所有同类曲目中最值得品味的一个：听歌，你会觉得它表达了一个女孩子第一次喜欢上一个人的心情；看到画面，发现作者将它诠释为两个花季少女之间的一见如故；玩游戏，则又有新的发现：说唱部分的歌词直接告诉大家说：Let's go, fly in the house, back with the DJMAX now bounce，也许本曲真正呼唤的是所有《DJMAX》爱好者对游戏本身的爱，就像后街男孩第二张专辑的主打歌之名《BackStreet's back》一样，有着某种与作者对话般的亲切感。



DJMAX P2

03 Ladymade STAR

SPACE IDOL POP

Composed & Arranged by ESTi
Lyrics by ESTi
Sung by Sanch

(just keep on your shining love)
(just keep on your dreaming heart)
现在已经淡忘，曾在遥远的地方望着你
(bluedays)
华丽的舞台是如此魅力四射，却又遮挡住了许多东西

世界上的所有星星(shining my love)
似乎听见心里有个声音正在对我说
(dreaming my heart)
Just I pray for you
darling
天空向正在变成星星的我伸出了手
与天空交融的我此刻正带着微笑

在白色的宇宙里
你一定能找到闪烁着的我
只望着我吧
I wanna be your STAR



TIPS

这首《Ladymade STAR》是制作公司在游戏上市之前便大力宣传过的曲目之一，经典程度自然不同凡响。MV中别具一格地设计了一对双胞胎姐妹明星，而歌曲本身又讲述了这对双胞胎偶像在共同分享成就的同时也偶尔碰到共同分享"男朋友"的小小尴尬心情，可谓创意独特。

04 Another DAY

TECHNO POP

Composed & Arranged by Forte Escape
Lyrics by Forte Escape
Sung by Miya
Guitar by Planetboom



With my heart..always be there
With my heart..every moment

Close your eyes and feel the wind from deep inside of memories
Seems so far away from finding secretes
I saw a flower in my dreams and there was no more seasons
Now I wonder it's a reality
Where is the place that I can take my heart to go and catch the reason
Of the calmness I'll be waiting for the sign

(this time is for my heart)

Heart will go another day and tell your soul to be blazing sun
Then the lights of time will cross over my eyes,over my eyes

Heart will go another day and tells my soul to be falling star
Then the stream of life will send me higher
To the end..

TIPS

本曲MV的故事发生在南极，这里的景象不禁令人想起《圣斗士星矢》中冰河的第二故乡——雪白海蓝的西伯利亚。在严寒的环境里，来自女性的温暖是否成为男主角寄托情感的希望？冰河咬着鲜红玫瑰潜入冰冷海底跟妈妈告别的情景，和本曲当中男主角望着女主角背影的微笑，仿佛都在诉说对温存的渴望；而音乐本身也在冰寒的氛围中透露出一丝积极而坚定的意志，非常符合MV的整体氛围。

05 Brandnew Days

POP ROCK

Composed & Arranged by Planetboom
Lyrics by Planetboom
Sung by Planetboom

We just takin'it over,when it's calm down
We just takin'it over,where there is gone

She just let him go,it's alright
I just let it go,it's alright and go

She just thinkin'about you
The night,the sky fells down
What was thinkin'in a wonder
The world is the smallest world

What was thinkin'in a wonder
The world is the smallest world

TIPS

与其说本曲是包含轻摇滚元素的流行乐，不如说是用唱摇滚的方式来唱流行歌。无论是主唱的男声，还是作为主要伴奏的电子音，都溢出淡淡的英伦感觉，其中高潮部分的电吉他也颇有ROCK的影子，使本曲能够给人激情和积极的力量。喜欢《吉他英雄》的玩家应该会对本首曲子偏爱有加。

06 A Lie

NU R&B

Composed & Arranged by makou
Lyrics by JimKim
Sung by Rin

You and I live in our dream we knew the dream never come true
Even it doesn't mean anything I don't want to keep doing like this.
It's so painful

I wish the time will be disappear,I wish Morning won't come over ever again
Here,I'm not real I am,Here,You're not real you are

In memory,there is only You and I
Here,there is nothing between you and I

The promise will never keep,I knew the promise is a lie

But I wish it can be true someday
The promise is as evanescent as melting snow
Don't want to run away I would be drowned in you
Even I don't understand you heart
I want to take it deep inside to me..deep inside me..

You and I lose hope again,the hope because a lie.
Throw My heart into despair I try-ing to feel your love.
But you are not here anymore

You are in memory but not my side any more.
In memory,you are with me,Now you are with somebody else here.

In memory there is only you and I.
Now you are with somebody else here.

But I'll wait till it can be true some-day
It is sad as much as shining snow
Your promise,it would take me live with rest of my life
My heart break all over again
I want to stay in memory of you but I can't reach you..I can't reach you..

(What am I suppose to do without you...
I can't erase the time we spent together)

I want to love you forever!



TIPS

MV全部由富有象征意义的照片剪辑而成，每一幅画面都很美，别有韵味。安静而独特的女声用轻R&B的风格唱出对一个承诺、一段感情的质疑。在感情受伤过后，激烈的情绪已经褪去；剩下了什么，她用喃喃自语的方式告诉世界。

07 DIVINE SERVICE

ETHNIC TECHNO

Composed & Arranged by Electronic Boutique

TIPS

类似前作中《Oblivion》那歌特式的音乐；阴暗、压抑而绝美的氛围；关于阴谋、背叛和爱的故事……这一切不由令人联想到当红动画《黑礁》。音乐开始时或许你会觉得旋律并不十分出众，但一旦高潮部分到来你就会马上明白，原来前面的全是铺垫。好好磨练指法吧，这是可以让人荡气回肠的音乐风格。



08 GET OUT

R&B HIPHOP

Composed & Arranged by ND Lee
Lyrics by ND Lee
Sung by Gypsi Road & Jimmy Len

You don't want me any more,getting it to you time is now
What you got to say to me
Now you cheated all your life,never again now I understand
That's why you're not want for me

They call me want me for me
Gotta get you back me want me now
You make me check me like me
What I gotta make you do it now

Get out get out get out get out make your mind
Get out get out get out get out I want some more
Get out get out get out get out

TIPS

嘻哈与说唱的混合体。故事从一个波浪金发女子打了男人一巴掌开始，受到欺骗之后的怨恨、屈辱对于这样高傲的女子来说是很难开口倾诉的。贝多芬说，当人类无法用语言倾诉的时候，就有了音乐。本曲最突出的特点是琅琅上口的节奏和并不聒噪的说唱，此外，以简单动画的方式剪辑出女子嘻哈街头舞蹈的韵律，那性感的身体舞动瞬时吸引了观众的眼球，让人忘记了她是否她的情敌这回事。

09 Fallen Angel

MODERN ROCK

Composed & Arranged by DJ Mocha
Lyrics by DJ Mocha
Sung by Yujin

I should made up call'in you,you should make it all the through
How can I find myself in trouble life

Is it just you and I,how could I met and find then
Is that all is that all just you and I

Do I can make it throu and you
It shall a make it all night long
I can feel that all night long tonight

Don't walk you away I can find
Don't walk you away I can smile

All in one right all in one yeah!
Start all again

Don't walk you away I can find
Don't walk you away I can smile
All in one right all in one yeah!
Don't walk you away

Set you in gonna love you.Do I can know then hold you
Set you in gonna love you.taking other way Don't walk you away!

Don't walk you away..

TIPS

因为他是真正的男人而爱他，因为他是真正的男人而无法爱他。为什么称她为堕落天使，是否无法自拔地爱上一个人便是自我迷失的开始？本曲虽然沾了摇滚的边，但却几乎听不到摇滚的成分，与中庸的节奏和平常的旋律相比，唯美的画面和音乐所表达的深层主题显得更富于吸引力。





10 Right Now

GOSPEL R&B

Composed & Arranged by makou
Vocal sample featuring"Vocal Forge"

TIPS

很容易上手的一首歌，节奏不快，旋律不复杂，没有明显的高潮部分，干净的吉他配合干净的女声组成了相当典型的日式说唱，虽然不会让你印象深刻，但却能够让你听得非常舒服。顺便一提，这首歌的鼓点节奏非常鲜明，进行游戏时是所有曲目中最容易打出100%全连击的一个。

11 Seoleim

CUTE POP

Composed & Arranged by ND Lee
Lyrics by ND Lee
Sung by Miya

又是阳光明媚的一天
心情快乐得想要飞翔

期盼许久的愿望转瞬间就要实现
啊，今天真的好幸福呢

一步两步三步一点点地靠近
担心惊吓到未曾提防的小鸟
啊，真的不是梦，今天一切都变了
是因为爱吗？心情快乐得想要飞翔

无论从音乐风格还是MV画面来看，本曲都堪称前作《早晨型的人》的续篇：可爱的小萝莉生活在乡村田野的小木屋里，阳光明媚，仿佛空气中都有着草和树叶的味道。背起包包带着小鸟们出门去，享受阳光和海边公路的风景……嗯，今天心情不错，一定要出门好好可爱一下！节奏稍快的本曲其风格正如CUTE POP所表达的那样：非常具有活力，非常Q！对于可爱事物无免疫力的玩家一定会非常喜欢这支曲子。

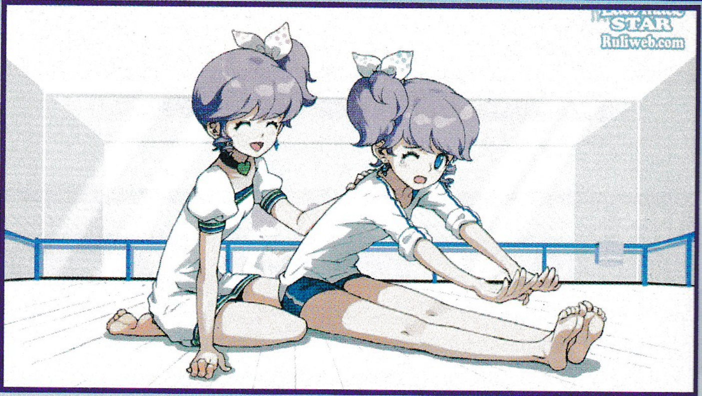
12 For Seasons

EASY LISTENING

Composed & Arranged by makou

TIPS

春天的灿烂樱花，夏天的椰树海滩，秋天的金黄田野，冬天的圣诞老人。从白天，到夜晚，猫猫狗狗青蛙小猪在地球村里和平共处——所有这些都是不断奔跑着的主人公所看到的世界。这条白色的小狗是否在向人们感叹四季的美丽呢？在这里，你不用担心按错键，只要能够感受到简单旋律之甜美，就够了。



13 Memoirs

ETHNIC POP

Composed & Arranged by M2U
Lyrics by Setsu
Sung by Miya

在颤抖的手上亲吻着风
海浪抚摸着犹豫的脸庞
橙色的海浪，静静涌向愚蠢的我，Adios

Can you hear it? dear.Amigo
梦想比希望更加容易破碎
So funny game
God be here? God be there?
一点也不好笑的故事

那样嘟囔的我
伸出手就可以抓到幻想，
然而我一直认为世界没有未来

在那遥远的水平线上
分明是一个遥不可及的悬崖
The bloody Moon rolled behind the horizon
as the Sun raised up her head..ah

来吧，是为了我而满怀希望地挥手吗?

来吧，为了我而满怀希望地挥手吧!

是为了我而满怀希望地挥手吧
橙色的海浪，一直在静静地涌向我

TIPS

低低的帽檐下，鲜明的十字架耳坠和背后的大剑仿佛象征着一生的背负和命运，在略显紧张和阴暗的旋律中，她把面容和心情都藏了起来。然而稳定的速度象征着稳健的步伐，音乐当中的意志同构在本曲当中得到了充分体现——就整体而言，你所感受到的是，童年的记忆中虽然有着残酷的争斗，她和他们却依然有着更多美好的回忆，这就是阴暗旋律配合积极的节奏所起到的独特效果。如果你是一个喜欢听故事的玩家，那么就来演奏本曲吧，这音乐本身就是故事。



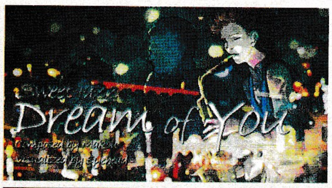
14 Dream of You

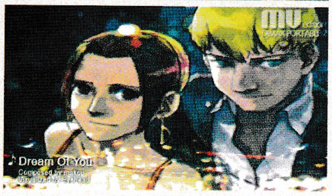
JAZZ

Composed & Arranged by makou

TIPS

作曲者叫它"甜美的爵士"。水彩画风格的镜头，星星点点的灯光，你会觉得正坐在城市高楼大厦的顶层酒吧中，一边独自从旁看着夜晚的人们纵情消遣，一边在忍不住猜想，梦里的那个人，会出现吗？在有一点调皮的音乐中，就让流畅的萨克斯风和低音贝斯打消你的疑虑吧！





15 Phantom Of Sky

FANTASY POP

Composed & Arranged by M2U
Lyrics by M2U
Sung by M2U

让我这受尽折磨的灵魂升入天堂
Blue sky 永远沉浸在蓝色的天空中

想把遗忘的时间深深地埋入土中
即使不能呼吸，也可以拥抱世界

For blue sky 即使身处再远，也终有一天将会到达 The sky
带着小小的梦望着广阔的天空
坚信那一天终将到来

Let it fly let it go，让我高高飞起来
Live my life 自由地
Let me fine let me fine 如果那一天能够到来 I want you know

Let it fly let it go，梦想并不渺小
Still my life 因为是我的信念

Let me fine let me fine
在广阔的天空里守望着

TIPS

始终围绕着曲子的情绪是忧郁、怀念、回忆、无奈、感伤。男主角解救了一个被锁链囚禁、向往夜空的女孩，女孩有着精灵一样的尖耳朵和清澈的大眼睛，如今却是个通缉犯。男主角看到了通缉她的照片贴在肮脏的街角，却不知道她在哪里，望着夜空，仿佛看到了她的笑容……音乐本身的叙事性已非常强，配合月光和深蓝夜空的画面，给人无尽想象空间。

16 Stay with me

TECHNO POP

Composed & Arranged by Ruby Tuesday
Lyrics by LEAH
Sung by LEAH

The second chapter has just begun
I know you think the story's over
Though you could be with anyone
I cannot be with any other

Turn around
Don't leave me waiting in the "lost and found" come back for me
Turn around,turn around
No body else can make me feel this way,night and day

You are the sun in my sky

Stay beside me,stay with me forever

You know there's nothing that I wouldn't do
Say you love me,say we'll be together
You know that I love you
Keep believing,dreaming of tomorrow
You know that we can make it all come true
Trust the feeling,deep with in your heart
Don't you ever let it go,then time will show that it was true
Don't let it go,then you will know,that it was true

TIPS

舞曲风格的电音音乐，活力动感十足，节奏适中。合成器的钢琴音色轻灵飘逸，配合电吉他点睛式的伴奏，加之干净柔和的女声主唱，使得整首乐曲异常好听。

17 Syriana

URBAN FUNK

Composed by BEXTER
Arranged by BEXTER & Planetboom
Lyrics by JC
Sung by JC

Let's go,let me enter your dome me cypher,lesson known,pass it on
No captives,back to back we gonna rap this,act quick
Make you drown like a baptist
Tap your phones,I snatch your thrones,I gotta get it moving,detach you clones
I top the right spot,fools on my block,when you get em ready,let's go
Let em know now!

It's almost time you know got to move it
For your right you know got to prove it
Don't look back you know it let's do it
Do that,do that now,let's bomb first

TIPS

FUNK音乐，最初是非洲裔美国人用强烈的节奏感和各种来自城市生活的声音对其真实生活的表现。在最初的FUNK当中你经常会听到枪声，黑人与警察的吵闹声，急促的煞车声等符号性的音效，而本首被归类为"城市FUNK"的音乐依然保持了FUNK这些最本初的特色；不仅如此，在惊心动魄的音乐和音效中，在黑白画面极大反差所营造的氛围中，四个美女分别以成熟白领、修女、学生制服和空军战士的形象出现，手持各种漂亮枪械游走在公路汽车追击等各种暴力事件当中，你能想象那是怎样的一种瑰丽的音乐感受么！再看看歌名，Syriana，哇，原来是一部电影，改编自前中情局人员罗伯特・贝尔的回忆录《目无恶魔：中央情报局反恐战争中一个基层战士的真实故事》。尽管美女谍报人员和这个来自Syria(叙利亚)词根的女性化名称不一定有严格的剧情关系，然而歌名作为点睛之元素与整首曲子的其他元素(包括画面设计、剪辑、音乐、音效等等)共同构成一种和谐而强烈的情绪，可以看出本曲无论在创作还是制作的用心程度上都不逊于与其具有相同风格的前作《OUT LAW》。

18 higher

EPIC HOUSE

Composed & Arranged by higher

TIPS

HOUSE音乐是起源于舞厅DISCO的舞曲风格电音音乐，是电子舞曲的最基本形态。跟其他类型的音乐相比，电子舞曲节奏重于旋律，也就是说，你只要在跳舞时听得到鼓点就好，是否记得住旋律变得完全不重要；但在HOUSE内部，根据创作者加入的不同风格元素，HOUSE音乐又分为不同的类型，EPIC HOUSE相较于其他的电子舞曲已经算是旋律性较强的一种了。HOUSE很少有具有特定意义的歌唱或情绪，画面方面处理得很炫很抽象，与音乐配合得当，值得一玩。



19 STALKER

POP ROCK

Composed & Arranged by ND Lee
Lyrics by ND Lee
Sung by Yena Yoon

为了追寻我的爱所以来到你这里
我别无所求，请不要再对我隐瞒

哦，请不要再对我隐瞒什么了
没有必要踌躇，让我看看真实的你

没有任何期待，即使你离开我也无话可说
只是请你了解我的心，请感受、请接受
即使时间告诉我，即使需要那种痛苦
然而时间与记忆却永远无法再来

Wanna be star
I'm gonna do it for me

TIPS

流行风格的摇滚，低音电吉他的低沉和清透女声的呢喃原本就很搭，再加上合成器营造教堂管风琴般的高背景音，形成非常充分的情绪张力，深入人心。此外必须一提的是，本曲在画面剪辑上的功力也远胜其他，作者非常巧妙地运用电视雪花屏的视觉效果来表达并连接女主角"心碎"之后的意识流片断；此外，色彩斑斓的人群和阴暗的女主角形成明显对比的镜头也让人印象深刻。

20 Lost n' found

ELECTRONIC POPS

Composed & Arranged by bermei.inazawa
Voice by bermei.inazawa & ryorca
Chorus by ryorca

TIPS

与其说是在听音乐，不如说是在玩音效。本曲是纯粹的电子音效大集成，在这样的音乐中，人声也只是音效之一，与其他音效协同组织成为和谐的声音片段。去演奏吧，准确按键的乐趣胜于听音乐本身。

21 Bye Bye Love

LATIN HOUSE

Composed & Arranged by 3Rd Coast
Lyrics by JC
Sung by so fly,JC



Feel the sun light shining down on me
Let's speed it up up right
Let's all just groove tonight
See the falling stars down coming from up high
I'm falling in love and I'm feeling fine

From the sky you can fly just be with me
No matter where you go I'm there for you
Feel the stars spread your wings and fly with me
Baddab up high and let's all fall in love

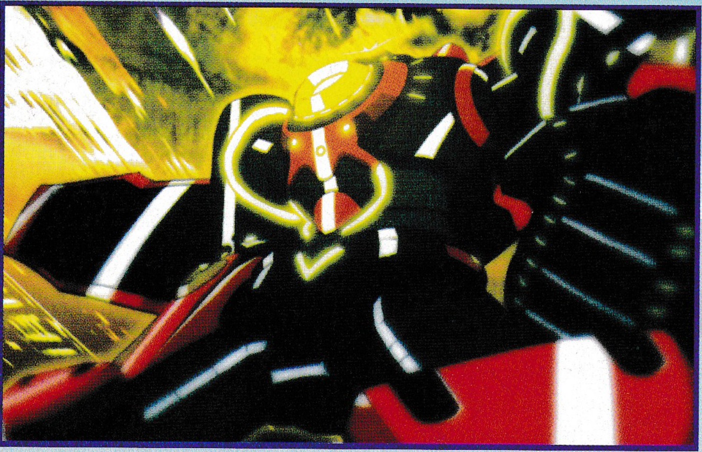
Bye bye ya bye bye ya
Bye bye baddi dat dat bye
To all the memories in the past

Bye bye ya bye bye ya
Bye bye baddi dat dat bye
And let's all fall in love

Bye bye ya bye bye ya
Bye bye baddi dat dat bye
And let's just groove tonight

TIPS

带着些许拉丁风情的电子舞曲，拉丁元素的加入使得舞曲的旋律性大大加强，很好听。颇为卡哇咿的曲风加上萝莉精灵们在翠绿色森林中的可爱情景，使得整首曲子颇具童趣、亲切感十足。



22 Get On Top

P-PUNK

Composed & Arranged by planetboom

TIPS

外星人入侵＋变身战士＋巨大机器人的经典桥段组成了这首曲子的MV，不可否认是受了MV剧情的影响，这首曲子让人怎么听都像是上世纪末日本机器人动画的片头曲，其适中的节奏和稳定的节拍给人以强烈的怀旧感觉。

23 IKARUS

ANI POP

Composed & Arranged by NieN
Lyrics by NieN
Sung by NieN

某时，一阵熟悉的微风让我苏醒
跑过去抱着你飞走
不要再流泪
如果只有一次的话那就在这里吧
I'm Start it now

Forever's power and U know me,
可能会累的
只有在我身边的信任
Forever's power and U know me,
一起能做到的
现在的一切即使都销毁
我们依然有一条无尽的路
I and For Ikarus...

不要再流泪
如果只有一次的话那就在这里吧
I'm Start it now

TIPS

节奏快，几乎就像流行风格的舞曲；清新的年轻贵族男子的声音，诠释了兄妹两个为了实现驾机遨游天空的梦想而努力的心情。很考验指法哦，但是当你努力演奏至结束时，妹妹的那个甜美微笑会让你觉得你就像那个哥哥——一切都是值得的。

24 miles

ELECTRO FUSION

Composed & Arranged by Electronic Boutique

TIPS

在初级难度的曲子当中，本曲显得尤为好听，旋律忧郁深刻却不失激情，这正是电音乐器配器的高明之处，这种情绪正像题目"千里相隔"给人的遐想，贯穿全曲。



25 Hello Pinky

HiFi POP

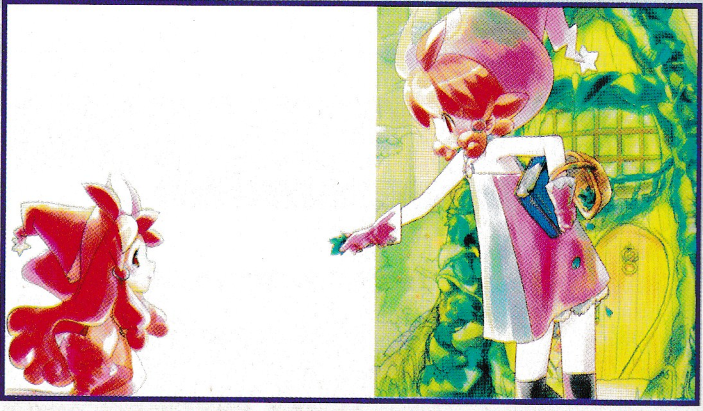
Composed & Arranged by NieN
Lyrics by NieN
Sung by so fly,JC

虽然曾向星星许诺过
但我可能不会回来了
黯淡的粉红色光线 High Sound
映射着美梦
重新拿出来的记忆之盒是我给你的礼物
可以带我一起走吗，往新的世界

Come Here 可不可以来我这里
现在不要再那样 One my way
I can wait for you 向我搭个话

初次见到 Actually Fantazy
在心里面那小小的你
一步一步，小心翼翼
不会太很远的 Save my dream
只能逃避吗
一瞬间的美梦而已...
Step on Step my Way!

如果可以去的话……



TIPS

欢快，爽朗，清新。几个可爱的小女巫住在一栋大树房子里的热闹生活，将药水倒进大锅偷偷进行"长大"的魔法实验，打扫乱糟糟的房间，骑着扫把在彩虹上飞……快用手指一起来感受这个单纯而又美好的世界吧！

26 Rocka-a-doodle-doo

FUNNY BREAKS

Composed & Arranged by makou

TIPS

本曲MV中的角色造型不由让人想起了经典街机游戏《美国忍者》，而音乐风格也是标准的美国街头嘻哈R&B，两者可谓相得益彰。虽然歌曲时间相较其他曲目而言长了些，但玩家在游戏时却丝毫感觉不到枯燥——MV中那些幽默搞笑的镜头足以令你笑翻天。

27 Sunset Rider

SCOOL ROCK

Composed & Arranged by Nauts

TIPS

《DJMAX》最独特的魅力并不全然来自于音乐本身有多么动听，而更多则是当你亲手"演奏"出这段音乐的时候，究竟有什么流入你的心里？本曲的魅力正在于此，明亮欢快的情绪是随着准确的按键和对密集鼓点的把握逐渐侵入内心的，弹奏完之后想要大叫一声"爽啊！"再回过头来看看，原来讲述了一个摩托车女孩在落日之前的海边公路上邂逅一个帅气的机车男孩的故事——新的相识总是会带给人愉快的希望。

¥14
2007.5
Vol. 23



GAMER 游戏人

领略游戏文化 体验游人生活

Culture • Entertainment • Game

[游人小说] 栾东新作 · 我和团长

[热点追踪] 别让游戏玩过界——透析游戏评级制度

[斑斓之书] 我们的征途是星辰大海——海盗空贼的异色浪漫

[特别企划] 这个职业不太冷——ACG杀手黑名单

[幻影斗技] 禅武一心——论合气道

ISBN 7-88618-040-2
9 787886 180408 >

GAME集中营 怀旧周刊 每周五午夜更新